

PROPUESTA PEDAGOGICA BASADA EN LA LUDICA COMO APOORTE A LA
REDUCCION DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS DE LOS NIÑOS DE
PREESCOLAR DE LA I.E TOMAS CADAVID DEL MUNICIPIO DE BELLO

PAULA ANDREA RODRIGUEZ MUNETON
ANA CECILIA ZAPATA RUIZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLIN
2015

PROPUESTA PEDAGOGICA BASADA EN LA LUDICA COMO APOORTE A LA
REDUCCION DE COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS DE LOS NIÑOS DE
PREESCOLAR DE LA I.E TOMAS CADAVID DEL MUNICIPIO DE BELLO

PAULA ANDREA RODRIGUEZ MUNETON
ANA CECILIA ZAPATA RUIZ

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en pedagogía de la
lúdica

Asesor
JORGE ALIRIO BELTRAN SIERRA
Magister en Educación con énfasis en Desarrollo Humano

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLIN
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C., Agosto 22 de 2015

Dedicatoria

A nuestras familias por la paciencia en
todo el tiempo de nuestra preparación,
por habernos apoyado en cada
momento hasta lograr nuestro objetivo.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

- Dios por permitirnos esta oportunidad de superación.
- A los docentes y asesores que desde el inicio de nuestra especialización nos orientaron y estuvieron siempre dispuestos a dar valiosos aportes para nuestro quehacer pedagógico.
- A la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo, sus grupo de docentes, estudiantes y padres de familia, que nos colaboraron y brindaron su apoyo incondicional durante el desarrollo y aplicación de nuestra propuesta.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.3 ANTECEDENTES	17
1.3.1 Antecedentes empíricos	17
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	19
2. JUSTIFICACIÓN	21
3. OBJETIVOS	23
3.1 OBJETIVO GENERAL	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	23
4. MARCO REFERENCIAL	24
4.1 MARCO CONTEXTUAL	24
4.1.1 Contexto Nacional: Colombia	24
4.1.2 Contexto Regional: Bello	24
4.1.3 Contexto Institucional: I.E Tomás Cadavid Restrepo	25
4.2 MARCO TEÓRICO	27
4.2.1 Aspectos específicos del tema	27
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	33
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	35
4.3 MARCO LEGAL	36
5. DISEÑO METODOLÓGICO	39
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	39
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	40
5.3 INSTRUMENTOS	40
5.4 DIAGNÓSTICO	55
5.5 VARIABLES	56
6. PROPUESTA	58
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	58
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	58
6.3 JUSTIFICACIÓN	59
6.4 OBJETIVOS	61
6.4.1 Objetivo General	61
6.4.2 Objetivos Específicos	61

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	62
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	98
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	98
6.8 RECURSOS: HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS, ETC.	98
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	99
6.10 INDICADORES DE LOGRO	100
6.11 CRONOGRAMA	102
7. CONCLUSIONES	103
8. BIBLIOGRAFÍA	105
9. ANEXOS	108

LISTA DE TABLAS Y GRÁFICAS

	pág.
Tabla y Gráfica 1. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 1. Correctivos aplicados.	41
Tabla y Gráfica 2. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 2. Cumplimiento de normas y obediencia.	42
Tabla y Gráfica 3. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 3. Acciones frente a un problema.	43
Tabla y Gráfica 4. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 4. Programas de TV preferidos.	44
Tabla y grafica 5. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 5. Expresiones de afecto.	45
Tabla y Grafica 6. Encuesta para padres de familia. Análisis de la pregunta 6. Comportamiento en el hogar del niño.	46
Tabla y Grafica 7. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 1. Seguimiento de instrucciones en el salón.	47
Tabla y Grafica 8. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 2. Frecuencia de agresiones físicas y verbales.	48
Tabla y Grafica 9. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 3. Dificultad para escuchar sugerencias.	49
Tabla y Grafica 10. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 4. Frecuencias de las rabietas y pataletas.	50
Tabla y Grafica 11. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 5. Indisciplina y falta de concentración.	51
Tabla y Grafica 12. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 1. Discusiones con los compañeros.	52
Tabla y Grafica 13. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 2. Utiliza gritos para comunicarse.	52

Tabla y Grafica 14. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 3. Destrucción de pertenencias ajenas.	53
Tabla y Grafica 15. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 4. Molesta a sus compañeros.	54
Tabla y Grafica 16. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 5. Tolerancia a la frustración.	54
Tabla y Grafica 17. Análisis de taller # 1. Comportarse bien me hace Feliz. Variable: Disciplina.	67
Tabla y Grafica 18. Análisis de taller # 2. Conduzco y manejo mi cuerpo. Variable: Autocontrol.	73
Tabla y Grafica 19. Análisis de taller # 3. Aprendo a comunicarme y hago amigos. Variable: Habilidades comunicativas.	80
Tabla y Grafica 20. Análisis de taller # 4. Perder también es ganar. Variable: tolerancia a la frustración.	87
Tabla y Grafica 21. Análisis de taller # 5. Si aprendo a querer, me quieren también. Variable: formación en valores.	95

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Encuesta a padres de familia	108
Anexo B. Encuesta a docentes	109
Anexo C. Encuesta a estudiantes	110
Anexo D. Taller # 1. Comportarme bien me hace feliz.	111
Anexo E. Taller # 2. Conduzco y manejo mi cuerpo.	112
Anexo F. Taller # 3. Aprendo a comunicarme y hago amigos	113
Anexo G. Taller # 4. Perder también es ganar.	114
Anexo H. Taller # 5. Si aprendo a querer, me quieren también.	115

GLOSARIO

AGRESIVIDAD: La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físico o psíquico.

AUTONOMIA: ausencia de dependencia, de lazos y presiones para ejercitar las ideas, pensamientos o acciones.

DINAMICA: Son propuestas o actividades que tienen una estructura definida relacionada con unas metas, un tiempo, unas reglas y una finalidad o intencionalidad.

DISCIPLINA: Es el medio, herramienta con la que debe contar el educador para poder guiar y organizar su procesos de enseñanza. Y al mismo tiempo es un fin para desarrollar en la persona los valores, actitudes que se deseen.

ESTRATEGIA: Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

FAMILIA: Grupo de personas formado por una pareja (normalmente unida por lazos legales o religiosos), que convive y tiene un proyecto de vida en común, y sus hijos cuando los tienen. Conjunto de ascendientes, descendientes y demás personas relacionadas entre sí por parentesco de sangre o legal.

JUEGO: Es una estrategia que a través de la acción logra desarrollar capacidades y habilidades sociales, comunicativas, corporales, emocionales y cognitivas. Por medio de actividades de disfrute dentro de un tiempo y el espacio determinados.

LÚDICA: Dimensión del ser humano que se pone en acción para lograr un aprendizaje significativo, ligado a lo cultural, social y biológico que genera emociones y placer logrando transformar su realidad a través de la creatividad y por ende tiene un contenido educativo.

MANEJO DE CONFLICTOS: Conjunto de estrategias y actividades que procuran prevenir y/o solucionar una escalada de tensiones y transformar relaciones de confrontación en relaciones de colaboración y confianza para la convivencia pacífica, justa y equitativa.

NORMA: Dialogo de saberes que se relacionan para establecer los mecanismos de estabilidad y compensación que garanticen el orden y la armonía necesarios para ayudar a tomar conciencia de sí mismos, de las cosas, de las demás personas, para conducir a la reflexión personal y a la toma de decisiones.

PEDAGOGIA: Es el arte de educar, tiene por objeto el aspecto sistemático de la actividad humana conductora, el descubrimiento, apropiación cognoscitiva, aplicación adecuada y correcta de las leyes y regularidades que rigen y condicionan los procesos de aprendizaje, conocimiento, educación y capacitación.

RECREACIÓN: del latín recreare, que significa volver a crear. Actividades dirigidas que desarrollan la imaginación y creatividad.

TIEMPO DE OCIO: Es el tiempo utilizado para hacer cosas que no son obligatorias y que es dedicado para nuestra tranquilidad que generan felicidad.

TIEMPO LIBRE: Es el tiempo que se utiliza para cumplir con deberes cotidianos no relacionados con el trabajo.

RESUMEN

En la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo, del Municipio de Bello Antioquia se detectó comportamientos de agresividad en los niños de preescolar, con edades que oscilan entre los 4 y 5 años de edad, reflejando esto una dificultad en el trabajo pedagógico en el aula y en los espacios de recreación y socialización. Por esta razón se decidió realizar una estrategia basada en la Pedagogía Lúdica estableciendo objetivos, definiendo métodos para alcanzar objetivos, definiendo indicadores para verificar que fueron logrados, utilizando diferentes estrategias como la recolección y análisis de datos, la observación directa, los diálogos y las encuestas. Analizada la información de la problemática y teniendo en cuenta el marco teórico se procedió a realizar e implementar talleres educativos con énfasis en estrategias lúdico pedagógicas con el fin de mejorar en los niños y niñas los comportamientos de agresividad; los cuales están relacionados con diferentes variables que inciden en diferente grado en este tipo de comportamiento tales como: las normas y reglas, el autocontrol, las habilidades comunicativas, la autonomía, la tolerancia a la frustración y la formación en valores.

Al finalizar la investigación y con la aplicación de la evaluación en el aula, nos permite comprobar que la estrategia aplicada estuvo acorde con las expectativas y objeto de estudio ya que se logró no solo disminuir considerablemente los comportamientos agresivos de los educandos en los diferentes contextos familiar, social y educativo; sino que también permitió desarrollar habilidades sociales y comunicativas que les permiten a los niños y niñas mantener las líneas de comunicación abiertas importantes para una buena relación.

Palabras claves:

Agresividad, disciplina, autocontrol, habilidades comunicativas, tolerancia a la frustración, valores, autonomía.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación es una propuesta encaminada a mejorar los comportamientos agresivos de los niños en edad preescolar de la Institución Educativa Tomas Cadavid teniendo en cuenta que la sana convivencia es un aspecto que debe cultivarse desde la niñez.

Esta investigación pretende elaborar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas que aporten al mejoramiento de los comportamientos agresivos en los niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo, teniendo en cuenta las pautas de crianza, y el manejo de la autoridad familiar y su incidencia en los comportamientos agresivos en contextos escolares. En un primer momento, se realizara una revisión bibliográfica, centrada en conocer los diferentes aportes de pedagogos y psicólogos sobre el tema de prácticas de crianza, autoridad y su relación con la agresividad de niños y niñas en las últimas décadas. En segundo lugar se elaborará un diagnóstico y análisis de necesidades de intervención con base en unas encuestas que permitan obtener información real de la situación.

Lo anterior, señala la real importancia de la presente investigación; ya que con ella se pretende diseñar e implementar una serie de estrategias lúdicas a través de talleres que contribuyan a mejorar los comportamientos agresivos en los niños y niñas de edad preescolar, para hacer de estos una experiencia altamente motivante y por tanto muy significativa que tenga impacto a nivel familiar, social y escolar.

En última instancia, se pretende no solamente utilizar nuevas estrategias lúdicas pedagógicas, que mejoren los comportamientos agresivos en niños y niñas, sino también, generar un impacto a nivel escolar, familiar y social de su contexto más cercano.

En consecuencia es relevante establecer estrategias lúdico pedagógicas para aumentar la afectividad, el autocontrol, la autoestima y la autonomía en el estudiante factores fundamentales para el crecimiento personal, al igual que para su desarrollo social y cognitivo los cuales le permiten ser alguien aceptado dentro de un grupo y participar sin prejuicios en diferentes actividades que le posibilitan dar a conocer sus habilidades y ser útil a una sociedad que espera lo mejor de él.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los problemas de conducta en niños son una de las quejas más frecuentes por parte de padres de familia y profesores, puesto que constantemente presentan: dificultades para acatar las normas, comportamientos agresivos, desafiantes, explosiones de ira y rabietas; estas son solo algunas de las manifestaciones de un conjunto de problemas que pueden encontrarse en los niños de preescolar de la I. E. Tomas Cadavid.

En muchos casos, son situaciones cotidianas que pueden ser superados con facilidad, pero en otros casos, estos hechos pueden complicarse por su frecuencia e intensidad generando un deterioro en las relaciones con sus compañeros.

Pueden aparecer entonces dificultades serias de adaptación en el ámbito escolar y es frecuente que padres y educadores busquen apoyo para manejar los comportamientos inadecuados. Muchos pueden ser los factores que influyen en este tipo de comportamientos; y en general, los niños con estos problemas tienen mucha dificultad para seguir las reglas y comportarse de manera socialmente aceptable. Tienen patrones de conducta que afectan a otros negativamente y un escaso autocontrol. El comportamiento de estos niños genera emociones negativas en padres, profesores e incluso en otros niños, porque se niegan a hacer lo que se les pide, tienen mal genio y se saltan o ignoran las reglas habituales. En consecuencia, le cuesta integrarse y llevarse bien con los demás. Su manera de actuar puede interferir en el proceso de aprendizaje y en su formación personal.

Entre los principales factores causantes de este tipo de conductas, se observa que pueden derivarse de aspectos tales como: La falta de normas y reglas; imitación

de modelos agresivos de sus padres (adultos, amigos o en la televisión), adultos que castigan violentamente, la falta de afecto de los padres dentro de un ambiente de hostilidad, discusiones entre padres, hermanos y otros integrantes de la familia, usar la disciplina como castigo, ambivalencia en la norma o incongruencia en el comportamiento de las personas con las que interactúa el niño, ambientes sobreprotectores.

Es de suma importancia que como docentes nos demos a la tarea de investigar sobre las causas que pueden generar este tipo de conductas en nuestros estudiantes, y buscar la manera de intervenir, puesto que no hacerlo puede acarrear graves consecuencias relacionadas con la falta de autocontrol, percibirse vulnerables al daño de los demás, altos grados de agresividad, el entorpecimiento del desarrollo de la autonomía y la independencia, inseguridad, frustración cuando no logra obtener algo o el control de la situación, ausencia de valores en las relaciones con los demás; afectando así su desarrollo integral.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Una propuesta pedagógica basada en la lúdica le aporta a la reducción de los comportamientos agresivos en los niños de preescolar de la Institución Educativa Tomas Cadavid?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos

Título: Juegos para el aprendizaje

Autor: Secretaria de Educación del Municipio de Bello

Fecha: 2014

Editorial: Disponible en <http://www.sembello.gov.co/>

Resumen: Realizando un recorrido ágil de algunas experiencias prácticas en el campo del aprendizaje a través de la lúdica, se parte del ámbito local, iniciando por la Secretaria de Educación del Municipio de Bello, la cual en su página web (<http://www.sembello.gov.co/>) en el link estudiantes, incluye una ventana de “Juegos para el aprendizaje”. En esta, tiene dos enlaces: “Casting Robot Ale” y “PATI” o “Plan de Acción Tutorial Interactivo”. El primero consiste en una ayuda a la lectoescritura, en el cual se desarrollan actividades en cinco aspectos fundamentales: ortografía, leer, escribir, vocabulario y varios. El segundo, es un plan lector, orientado a los dos primeros grados de secundaria.

Título: Plan Municipal de Recreación

Autor: Weimar Osvaldo Montoya

Fecha: 2002

Editorial: FUNLIBRE

Resumen: Este plan orientado por el departamento de recreación, contiene los lineamientos y planteamientos fundamentales para el que hacer recreativo en el Municipio de Bello.

Este, se diseñó con el ánimo de definir procesos y formas claras que sean acogidas por la comunidad en general y por las entidades públicas y particulares, que realizan trabajo social, cuando se emprendan acciones continuadas y puntuales de recreación, generando así, una sola política pública de acción recreativa. La construcción del mismo fue realizada por los administradores de la recreación en el municipio donde se tuvo en cuenta los planteamientos elaborados en los acercamientos realizados con los actores de la comunidad, líderes barriales, juveniles, juntas de acción comunal, representantes de diferentes sectores y otros Allegados al que hacer recreativo. Aunque el Plan todavía se encuentra en construcción, pilotaje y estudio, para ser aprobado por el concejo municipal, el departamento de recreación, continúa orientando su ejecución en

aras de encontrar a mediano plazo, su aprobación y puesta en marcha de manera articulada.

En dicho Plan se encuentran programas específicos que benefician la población infantil y juvenil de la municipalidad. Cabe destacar:

Vacaciones creativas. Programa diseñado para la población infantil y juvenil en la temporada vacacional. Espacio caracterizado por el arte, la cultura, la lúdica, la recreación y el deporte. Se benefician 1.600 jóvenes y 18.000 niños.

Encuentro de lúdica infantil. En este, participan los diferentes centros educativos, cada uno prepara y presenta un montaje lúdico y artístico utilizando parafernalia, acompañamiento musical, vocal y maquillaje facial, un encuentro de lúdica y tradición oral.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos.

Título: La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños de grado primero en el ciclo de básica primaria en la institución educativa Verde Amazónico Florencia Vicente de Caguan Caquetá.

Autor: Dioselina Sánchez Calderón y Omaira Velandia

Fecha: 2011

Resumen: Es una propuesta de investigación que pretende mejorar la convivencia escolar a partir de la lúdica debido a los constantes conflictos que generan un ambiente no apto para el aprendizaje. Para el desarrollo del proyecto se tuvo en cuenta la lúdica y el juego, ya que siempre han formado parte de la vida del hombre, siendo unos instrumentos culturales para alcanzar la madurez tanto física como psíquica y que se convierten como facilitadores del desarrollo social de la

persona. Por ello son herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje por su carácter lúdico y didáctico a la vez.

Conclusión: Con la nueva actitud de los estudiantes se logró no solo jugar en paz sino que además han obtenido aprendizajes significativos, aprendiendo a compartir, disfrutar del aprendizaje participando con respeto.

Título: Competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo de los estudiantes del colegio Gabriel Trujillo de la ciudad de Pereira.

Autores: Luz Dary Becerra Guerrero, Luz Viviana Cortes y Luz Nidia Molina.

Es este trabajo se ha estudiado los comportamientos agresivos de los estudiantes del grado tercero de la I.E Gabriel Trujillo de Pereira. Con esta se pretende comprobar la efectividad de la estrategia pedagógica basada en el desarrollo de las competencias comunicativas para disminuir el comportamiento agresivo de las niñas y niños, pretendiendo evaluar el nivel de agresión en que se encuentran los estudiantes para aprender a vivir en sociedad, contribuyendo ello a que se puedan comunicar de manera efectiva.

Conclusiones: A través de la estrategia pedagógica se generaron aprendizajes que permiten vivir en sociedad, contribuyendo ello a que puedan comunicarse con otros de manera efectiva, entablar diálogos constructivos con los demás, comunicar nuestros puntos de vista, posiciones, necesidades, intereses e ideas y comprender aquello que los demás ciudadanos buscan comunicar, además de propiciar espacios de sana convivencia.

2. JUSTIFICACIÓN

El quehacer pedagógico debe trascender hacia la comunidad en general poniendo a prueba todas las posibilidades y desarrollando las potencialidades que en una u otra manera contribuyan al mejoramiento del nivel de vida del estudiante, su familia y su comunidad o contexto más cercano.

La niñez se desenvuelve en medio de la violencia; en hogares hostiles, pautas de crianza poco favorables con ambivalencia e incongruencia en las normas, imponiendo modelos y conductas desfavorables, que para nada contribuyen ni aportan con la formación de la primera infancia.

En coherencia con lo anterior los padres buscan diferentes modelos de crianza para educar a sus hijos, los cuales se manejan sobre la inseguridad o en la ausencia de significado frente al comportamiento de ellos y por esto dudan al actuar o corregir la conducta del pequeño; creen obrar correctamente y esto hace que se sientan frustrados, descontentos e inseguros, la agresividad se encuentra en todos los rincones de la sociedad, iniciada desde el hogar y reflejada en el grado preescolar de la institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo por medio de las relaciones afectivas con los compañeros, Docentes, y adultos que lo rodean expresadas en comportamientos agresivos como: indisciplina, desobediencia, liderazgo negativo, la poca integración social, destrucción de materiales, amenazas y agresiones verbales y físicas a los compañeros, poca aplicación de valores y normas, poco control de emociones, poca comunicación verbal y en su efecto utilización de gritos para tal fin, problemas de indisciplina que dificultan su concentración en tareas y actividades, constantes rabietas, discusiones frecuentes con compañeros, poca paciencia y tolerancia a la frustración entre otras. Además de las preferencias cada vez más por los juegos bruscos. Por tales motivos es de suma importancia realizar una evaluación e intervención en esta etapa en que

manifiestan espontáneamente su adaptación o su agresividad en espacios diferentes a su entorno familiar.

Teniendo en cuenta que los comportamientos agresivos son un factor incidente en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los mismos, la educación debe jugar un papel importante en la detención y solución de las demostraciones dadas por cada persona dentro y fuera del entorno escolar.

El Docente de hoy y del mañana debe ser una persona comprometida con su trabajo dedicándole a éste todo el tiempo posible porque es él el gestor de cambios sociales y comportamentales en sus estudiantes que se verán reflejados en cada momento o circunstancia de la vida del educando, es el Maestro una persona que le debe caracterizar su entrega y disponibilidad para escuchar y ayudar a cada niño(a), proponer estrategias lúdico pedagógicas y ambientes que favorezcan el aprendizaje integral del desarrollo humano en los aspectos social, cultural y biológico a través de experiencias significativas que le permitan la transformación de su realidad y contexto más cercano.

Conscientes de que en una institución educativa, debe establecerse relaciones basadas en el respeto mutuo, ambientes conciliadores, con normas y reglas establecidas y coherentes, y promover el desarrollo integral, sino que también debe ser escuela de vida, debe buscar sensibilizar a los estudiantes acerca de la problemática, mediante una serie de estrategias lúdicas, que les permitirán mientras juegan y comparten disminuir los comportamientos agresivos, y mejorar las relaciones interpersonales en el ambiente escolar.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la pertinencia del desarrollo y aplicación de una propuesta pedagógica basada en la lúdica para reducción de comportamientos agresivos de los niños de preescolar de la I. E Tomas Cadavid Restrepo del municipio de Bello.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los principales factores que inciden en los comportamientos agresivos en los niños.

Desarrollar una propuesta pedagógica basada en la lúdica que pueda aportar a reducir los comportamientos agresivos en los niños de preescolar con el fin de mejorar las relaciones interpersonales y el clima escolar de los estudiantes de la I. E Tomas Cadavid Restrepo.

Evaluar la importancia de las estrategias lúdico-pedagógicas para la reducción de la agresividad dentro del contexto social y escolar del niño.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

4.1.1. Contexto nacional: Colombia

En la actualidad la población colombiana es alrededor de 45 millones de habitantes, el 80% de los cuales viven en las ciudades, el 20% en zonas rurales.

Esta tasa está acompañada de una devastadora cifra del 13% de desempleo y una tasa de informalidad superior al 60%, lo que incide negativamente en la nutrición, salud y educación de las comunidades más vulnerables.

En cuanto a la situación actual de la niñez en Colombia:

Las niñas y niños entre los 0 y los 5 años de edad corresponden al 11% de la población total, que son 5.132.760, de los cuales 2.875.634, son considerados en situación de vulnerabilidad.

Contexto nacional de la educación preescolar

El Plan Nacional de Desarrollo 2010- 2014 “Prosperidad para todos”, y específicamente en lo que compete a los menores de 6 años y complementando su aporte en la educación inicial plantean: “Atenderemos integralmente a los niños en su primera infancia. Es prioritario que todos nuestros niños reciban una atención integral y digna, a fin de potenciar su desarrollo físico, socio-emocional y cognitivo. Articularemos al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) con los Ministerios de Educación, Salud/Protección Social, Cultura y Comunicaciones, para lograr un alto estándar educativo y de atención para los niños y niñas menores de seis años”.

4.1.2 Contexto regional: Bello

Demografía: El Municipio de Bello está conformado por 114 barrios agrupados en 12 comunas, 1 corregimiento y 18 veredas.

Existen 213.567 núcleos familiares de las cuales 31.534 tienen como cabeza de hogar a la mujer (14.960 madres cabeza de familia, 8.572 son viudas, 8.002 son separadas). Bello es un municipio de personas jóvenes, el 51.83% de su población está en el rango de edades entre los 10 y los 39 años.

Educación: El municipio cuenta con 111 instituciones educativas de las cuales 41 son públicas con 48.086 estudiantes y 70 son del sector privado con 35.916 estudiantes, que se encuentran ubicadas en las 11 comunas y el corregimiento de San Félix.

Cobertura: El municipio ha venido realizando esfuerzos para aumentar la cobertura educativa, sin embargo se presentan algunas problemáticas que hacen que persista el fenómeno de deserción escolar.

4.1.3 Contexto institucional: Tomas Cadavid Restrepo

La institución educativa Tomas Cadavid Restrepo se encuentra ubicada en el barrio San José Obrero, comuna 3 del municipio de Bello del departamento de Antioquia y por lo tanto diversos factores externos influyen en los procesos sociales, educativos y culturales que se desarrollan al interior de la misma; es acá donde radica la importancia de conocerlos y resaltarlos.

La institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo atiende en promedio 1600 estudiantes cada año escolar, con un leve diferencia mayoría hombre que mujeres, etnográficamente solo hay 9 afros y es reconocida en el municipio por sus programas de inclusión.

Cuenta con una sede principal y una sede satélite en el Barrio San José Obrero. Los estudiantes provienen de los estratos socioeconómicos 1,2,3 y 4. Viven en gran parte en casas del sector urbano. Son elaboradas de ladrillo y cemento.

Los padres se ocupan principalmente en: Conductores, albañiles, taxistas, mecánicos, oficios varios, amas de casa, jardineros, vendedores, comerciantes, bomberos, despachadores, policías, ejército, docentes. Es indudable que en un alto porcentaje los jefes de hogar son mujeres que figuran como desempleadas o con oficios poco remunerados.

Se ha detectado que las dificultades económicas generan estrés y angustia, lo que facilita la violencia intrafamiliar y afecta la salud mental de los miembros que conviven bajo el mismo techo. De igual forma se han detectado aumento de estudiantes que por la ocupación de los adultos, los menores pasan solos en las jornadas contrarias. (*Tomado del SIMAT y hojas de matrícula*). La mayoría de las familias están compuestas por 3 a 5 personas, muy pocas exceden esa cantidad, y el 73% viven en casas de 3 o menos habitaciones, lo que da un índice de hacinamiento de 1,6, un nivel bajo (un nivel alto es de más de 3).

El promedio de hogares bien conformados, es decir, donde se conservan las figuras de padre, madre e hijos, es relativamente baja, en comparación con las madres cabeza de familia, víctimas del abandono de los esposos o compañeros o simplemente, porque nunca conformaron un hogar.

En la actualidad, se vienen desarrollando diversos programas, especialmente con la población escolar en las diferentes instituciones para mejorar las condiciones de la calidad de vida a través de la educación y buscando disminuir los índices de violencia: de igual forma se están gestionando recursos y vinculaciones

socioeconómicas nacionales e internacionales para mejorar los índices de ocupación e ingresos per capital por familia.¹

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema

Agresividad. La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físico o psíquico (Pearce, 1995).²

Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.³

Bandura (1973) dice que es "una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva".⁴

Patterson (1977) dice que la agresión es "un evento aversivo dispensando a las conductas de otra persona". Utiliza el término "coerción" para referirse al proceso por el que estos eventos aversivos controlan los intercambios diádicos.⁵

Revisando las diferentes definiciones podemos concluir que la agresividad es cualquier forma de conducta que pretende causar daño físico o psicológico a alguien u objeto, ya sea este animado o inanimado.

Plan de Cultura de Bello. <http://www.semiosfera.org.co/bello/historia.htm>

² Pearce, J (1995) Ansiedades y miedos: como aumentar la autonomía de tu hijo y su seguridad en sí mismo. Paidós Ibérica, Barcelona.

³ Buss, H. (1961) La psicología de la agresión. Editorial Wiley. New York

⁴ Bandura A. (1973) Agresión: Un Análisis de Aprendizaje Social. N. J. Prentice Hall. Madrid.

⁵ Patterson, G (1977) Aceleración de los estímulos para dos clases de conductas coercitivas. Revista de Psicología Infantil. Londres.

La Doctora Elsa Bartolotti Laurens en su libro Conductas agresivas en la escuela hace referencia:

*“Cuando se habla de agresividad escolar no se puede dar como concepto aislado sino como una de las complicaciones del síndrome de déficit atencional e hiperactividad del escolar que lentamente y en forma gradual va perdiendo la auto estima y por ende recurre a elementos de defensa y ataque. Para mostrar algún tipo de superioridad frente a sus pares e incluso frente a sus educadores. Es un síntoma de alerta para estudiar urgentemente algún tipo de trastorno comicial de carácter parcial o trastornos del sueño del tipo comicial”.*⁶

En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, pellizcos, empujones, golpes, etc.; o verbal, como insultos, palabrotas, amenazas. También puede manifestar la agresión de forma indirecta o desplazada, según el cual el niño arremete contra los objetos de las personas que ha sido el origen del conflicto.

Lo anterior da lugar a pensar en los postulados de las teorías biológicas las cuales afirman que siempre en los niños se observan diferentes conductas agresivas desde que nacen hasta que comienzan a tomar conciencia y responden a causas específicas cuando sienten hambre, soledad, dolor, miedo y angustia; reacción sucedida después de encontrarse en desequilibrio entre el cuerpo y el medio que los rodea. Todo esto como resultado de la forma en que se socializo en el ámbito familiar en sus primeros años de vida, recobrando su valor las conductas agresivas.

Con los ajustes el niño recobra el equilibrio y desaparecen estas conductas, se necesita que el niño acepte su conflicto entre su naturaleza y la cultura o entre sus

⁶ Bartolotti Laurens, “Definición de la Agresividad Escolar”. www.psicopedagogia.com.

impulsos primitivos y los modelos de conducta impuestos por la sociedad en que vive.

Lo anterior tiene relación con lo que afirma Serrano Isabel:

*“Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio. Este tipo de niños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta”.*⁷

Teorías sobre el comportamiento agresivo. De acuerdo a Ballesteros (1983), las teorías que se han formulado para explicar la agresión, pueden dividirse en:

Aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, por cuanto viene con el individuo en el momento del nacimiento y es consustancial con la especie humana.⁸ Estas teorías son las llamadas teorías biológicas. Pertenecen a este grupo las Psicoanalíticas (Freud) y las Etológicas (Lorenz, Lorenz, Tinbergen, Hinde) principalmente.

La teoría Psicoanalítica postula que la agresión se produce como un resultado del "instinto de muerte", y en ese sentido la agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia afuera, hacia los demás, en lugar de dirigirlo hacia uno mismo. La expresión de la agresión se llama catarsis, y la disminución a la tendencia a agredir, como consecuencia de la expresión de la agresión, efecto catártico.

⁷ Serrano, I, “Agresividad infantil”, Ed. Pirámide (citada en Internet por la psicóloga Gloria Marcellach Umbert. www.ceril.cl/agresividad.html - Agresividad Infantil.

⁸ Fernández-Ballesteros, R. (Dir.) (1983). Psicodiagnóstico: Unidades Didácticas. Madrid: UNED. (Séptima edición, 1991). ISBN: 84-362-1557-5

Según algunas teorías podemos citar algunos factores que generan conductas agresivas:

La frustración. La frustración activa un impulso agresivo que solo se reduce mediante alguna forma de respuesta agresiva. Sin embargo, cada vez se ha hecho más evidente que la hipótesis de la frustración-agresión no puede explicar todas las conductas agresivas. De modo que parece ser que la que la frustración facilita la agresión, pero no es una condición necesaria para ella. La frustración es solo un factor; y no necesariamente el más importante que afecta la a la expresión de la agresión (Bandura, 1973).

La imitación. La teoría del aprendizaje social afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos. Enfatiza aspectos tales como aprendizaje observacional, reforzamiento de la agresión y generalización de la agresión.

Serrano, I. (2003).Agresividad infantil.⁹ Plantea los factores que influyen en las conductas agresivas:

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamientos que haya sido sometido. Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil.

Los Factores situacionales. También pueden controlar la expresión de los actos agresivos. La conducta agresiva varía con el ambiente social, los objetivos y el papel desempeñado por el agresor en potencia.

⁹ Serrano, I. (2003).Agresividad infantil. Madrid. , Ed. Pirámide

Los factores cognoscitivos. Desempeñan también un papel importante en la adquisición y mantenimiento de la conducta agresiva. Estos factores cognoscitivos pueden ayudar al niño a autorregularse. Por ejemplo, puede anticipar las consecuencias de alternativas a la agresión ante la situación problemática, o puede reinterpretar la conducta o las intenciones de los demás, o puede estar consciente de lo que se refuerza en otros ambientes o puede aprender a observar, recordar o ensayar mentalmente el modo en que otras personas se enfrentan a las situaciones difíciles.

Disciplina y autoridad. Se ha demostrado que una combinación de disciplinas relajadas y pocos exigentes con actitudes hostiles por parte de ambos padres fomenta el comportamiento agresivo en los hijos. El padre poco exigente es aquel que hace siempre lo que el niño quiere, accede a sus demandas, le permite una gran cantidad de libertad, y en casos extremos le descuida y le abandona.

El padre que tiene actitudes hostiles, principalmente no acepta al niño y lo desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicación y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad. Incluso puede utilizar otras modalidades de agresión como la que ocurre cuando insultamos al niño por no hacer adecuadamente las cosas, o cuando lo comparamos con el amigo o con el hermano, etc. Tras un largo periodo de tiempo, esta combinación produce niños rebeldes, irresponsables y agresivos. Otro factor reside en las restricciones inmediatas que los padres imponen a su hijo. Restricciones no razonables y excesivos "haz y no hagas" provocan una atmósfera opresiva que induce al niño a comportarse agresivamente. Por último, en el ámbito familiar, puede fomentarse la agresividad con expresiones que la fomenten. Estas son expresiones del tipo "pero ¿pero no puede ser más hombre?".

El ambiente más amplio en que el niño vive también puede actuar como un poderoso reforzador de la conducta agresiva. El niño puede residir en un barrio donde la agresividad es vista como un atributo muypreciado. En tal ambiente el niño es apreciado cuando se le conoce como un luchador conocido y muy afortunado. Los agresores afortunados son modelos a quienes imitaran los compañeros.

Factores orgánicos. Factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Estos mecanismos son activados y producen los cambios corporales cuando el individuo experimenta emociones como rabia, excitación miedo. Por tanto, factores físicos tales como una lesión cerebral o una disfunción también pueden provocar comportamientos agresivos.

También estados de mala nutrición o problemas de salud específicos pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir pequeñas metas, y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas.

Estrategias verbales y Habilidades sociales. Otro factor del comportamiento agresivo es el déficit de habilidades necesarias para afrontar situaciones frustrantes. Bandura (1973) indico que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión. Camp (1977) encontró que los chicos agresivos mostraban deficiencias en el empleo de habilidades lingüísticas para controlar su conducta; responden impulsivamente en lugar de responder tras la reflexión.

No solo el déficit en habilidades de mediación verbal se relaciona con la emisión de comportamientos agresivos. Es responsable también el déficit en habilidades sociales para resolver conflictos. Las habilidades sociales se aprenden a lo largo de las relaciones que se establecen entre niños y adultos u otros niños. Se adquieren gracias a las experiencias de aprendizaje. Por lo que es necesario

mezclarse con niños de la misma edad para aprender sobre la agresión, el desarrollo de la sociabilidad, etc.

4.2.2 Aspectos generales de lúdica

Lúdica. El término lúdica proviene de la raíz latina “ludo” y se traduce como juego. El ludo se identifica como todas aquellas acciones que producen diversión, placer, alegría, que a su vez se identifican con otras acciones como la recreación, las expresiones artísticas, culturales y folclóricas.¹⁰

La lúdica se relacionó con la escuela en la segunda mitad del siglo XIX y fue sustentada por la pedagogía activa teniendo en cuenta que el juego, las competencias, las manifestaciones culturales han sido parte esencial del ser humano; diferentes estudios se han centrado en analizar la relación pensamiento–juego, en este aspecto es necesario tomar en cuenta la tesis de Piaget que afirma que “el juego se estructura en función del pensamiento y no al contrario”.

Lo que reafirma la tesis de que jugar por jugar no desarrolla pensamiento, en el nuevo siglo la relación lúdica pedagógica se concentró en establecer nexos entre esta y los procesos cognitivos y emocionales para mejorar el aprendizaje.

En la relación juego – desarrollo de pensamiento “Piaget y Vigosky” han caracterizado etapas del desarrollo del juego en la primera y segunda infancia. Diferentes corrientes teóricas han estudiado y analizado la función del juego y su repercusión en el ser humano en sus niveles físico, psíquico y social. Arráez (1999:19)¹¹

¹⁰ Sánchez D. Calderón O, (2011) La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños.

¹¹ Sánchez D. Velandia O. (2011) La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños. Universidad de la Amazonía.

Es así como el juego también se convierte en estrategia que a través de la acción logra *desarrollar* capacidades y habilidades sociales, comunicativas, corporales, emocionales y cognitivas. Por medio de actividades de disfrute dentro de un tiempo y el espacio pedagógico determinados, con una intencionalidad o finalidad preestablecida o planeada.

Esta actividad es necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.¹²

Según Vigosky. “El juego es una manera de actuación cognitiva vinculada con la influencia que el entorno social ejerce sobre el propio proceso de construcción de los aprendizajes y de la propia estructura mental del individuo”.¹³

Las teorías alrededor de la lúdica y de los juegos son muchas, pero son pocos los planteamientos que de tipo interdisciplinario se han hecho. Por tal motivo permite darnos orientaciones frente a las preguntas que inicialmente nos hemos planteado en este proyecto: ¿A través del juego podemos aprender a socializarnos?, ¿Son el juego y la lúdica estrategias y herramientas para nuevos aprendizajes? Para realizar esta reflexión teórica es importante cuestionarnos si la creatividad en el juego pedagógico si permite momentos de placer y goce.

Generalmente los niños se inclinan por juegos donde hay que cumplir reglas y realizar tareas o seguir instrucciones sean construidas por ellos o propuestas por la misma intencionalidad de este. Este cumplimiento de reglas y tareas van

¹² Romero V. Gómez M. (2011) El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar S.A, Barcelona

¹³ Campo O. Gómez A. Urrea L (2013). La lúdica una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia.

construyendo y aportando el comportamiento normativo, básico en el desarrollo humano.

La actividad lúdica aporta al desarrollo psicosocial del niño otros elementos como: La interpretación del mundo o contexto, la apropiación de normas y valores, la adquisición de confianza y seguridad, el desarrollo de la autonomía e independencia, la construcción de signos, significados y conceptos y la satisfacción de necesidades, de seguridad y afecto.

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía

Concepto de pedagogía. “La pedagogía tiene por objeto el aspecto sistemático de la actividad humana conductora de las acciones educativas y de formación. Como toda actividad humana, tiene sus principios y sus métodos; define una función humana, describe una conducta específica, socialmente construida, principalmente en la escuela y en las instituciones formadoras”.¹⁴ (Miguel Ángel Gómez Mendoza. Revista n 26).

“La palabra pedagogía proviene del griego paidagogos que se refiere al esclavo que trae y lleva a los niños a la escuela. La raíz “paidos” quiere decir niño y “gogía” quiere decir llevar o conducir. En este sentido, es un término que se usa para señalar el oficio de llevar o guiar al niño.”¹⁵

Muchos conceptos se han vertido sobre pedagogía por varios autores, modificando en parte su definición inicial y excluyendo el planteamiento de los problemas educativos.

Según Lemus (1973) “la pedagogía puede ser definida como el conjunto de normas, principios y leyes que regula el hecho educativo; como el estudio

¹⁴ Gómez Mendoza Miguel Ángel, Artículo Pedagogía: definición, métodos y modelos Revista N° 26

¹⁵ Baracaldo M. (2007) Investigación de los saberes pedagógico. Ministerio de Educación Nacional.

intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteamiento, estudio y solución del problema educativo”¹⁶.

Para Rafael Flórez (2005) “la pedagogía estudia y propone estrategias para lograr la transición del niño de estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional, autoconsciente y libre”¹⁷.

Considerada primero como el arte de enseñar, la Pedagogía se la tiene en la actualidad como una ciencia particular, social o del hombre, que tiene por objeto el descubrimiento, apropiación cognoscitiva y aplicación adecuada y correcta de las leyes y regularidades que rigen y condicionan los procesos de aprendizaje, conocimiento, educación y capacitación. Se ocupa, en su esencia, del ordenamiento en el tiempo y en el espacio de las acciones, imprescindibles y necesarias que han de realizarse para que tales procesos resulten a la postre eficiente y eficaces, tanto para el educando como para el educador.¹⁸

Actualmente, el concepto de pedagogía está relacionado con el de ciencia y arte de educar; su objeto de estudio es la educación, por ende, la formación del ser humano en todos sus ámbitos.

4.3 MARCO LEGAL

El sistema educativo colombiano está regido por diversas normas que buscan el bienestar integral de los ciudadanos, a continuación mencionamos algunos conceptos que están presentes en el marco legal:

¹⁶ Lemus L. (1973). Pedagogía: Temas fundamentales. Ediciones Capelusz.

¹⁷ Flores Rafael (2005). Pedagogía del conocimiento. Bogotá. McGraw-Hill

¹⁸ Palacios L. (2007). Modelos pedagógicos, universidad tecnológica del choco.

Constitución Política Nacional de julio 30 de 1991; en el artículo 44 nos refiere sobre derechos de los niños y en el 67 sobre el derecho a la educación y ello implica el libre desarrollo de la personalidad.

Ley 1098 (2006 código de infancia y adolescencia), donde reza y defiende la primera infancia como la etapa del ciclo vital en que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, social y emocional del ser humano.

Artículo 29 ley 1028: atención integral y educación para la primera infancia.

La ley general de educación Artículo 5.

Numeral 1 dice: “el pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica e intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos”.

Numeral 2: la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como el ejercicio de la tolerancia y la libertad.

Artículo 13. Objetivos comunes de todos los niveles.

Donde se establecen las prácticas de los valores para la sana convivencia, la y la democracia.

Artículo 30 literal e:

La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno.

El plan decenal de educación contempla en sus intencionalidades la formación de seres humanos integrales comprometidos socialmente en la construcción de un país en el que primen la convivencia y la tolerancia, seres humanos preparados

para incorporar el saber científico y tecnológico de la humanidad a favor del propio desarrollo del país.

Decreto 1965 septiembre 1 de 2013

Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los derechos humanos, la Educación para la Sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Ley 1620 de marzo 15 de 2013

Por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

Resolución 2343 del 5 de junio de 1996 y lineamientos curriculares de preescolar

Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN Y LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

La investigación permite que quienes nos dedicamos a la labor educativa estemos día a día vinculados a grandes incógnitas generadas por la inquietud del cómo éstas intervienen en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Teniendo en cuenta las situaciones problemáticas o situaciones que se desean mejorar se propone un proyecto de intervención, fruto de la reflexión y el análisis, para luego determinar soluciones o propuestas de actuación.

La investigación cualitativa-interpretativa es la base del presente proyecto, esta metodología ayuda a la comprensión de hechos mediante datos cualitativos; además de que considera motivos y creencias para interpretar al individuo en ámbitos como el académico, el emocional y/o el conductual.

Cualitativo: en la medida que se basa en datos, comportamientos, evidencias, etc, que permiten emitir un juicio. Sus resultados son la apreciación de la calidad, no se mide el cuánto sino el cómo, refleja más un procedimiento, una historia, un comportamiento.

Interpretativo porque las investigaciones se elaboran partiendo de los datos y se centra en las peculiaridades de los sujetos, estudia la realidad en su globalidad contextualizándola.

Además esta investigación se basa en los proyectos de intervención pues estos son propuestas posibles, creativas y definidas y su aplicación contribuye al mejoramiento de situaciones problemáticas a nivel grupal, social o institucional

sobre cualquier aspecto que afecte el normal desarrollo de las actividades cotidianas.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

El grupo que representa la muestra es Preescolar A de la institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo jornada de la mañana, está conformado por 15 estudiantes que representan el 0,93 % del total de estudiantes de la institución, 7 niños y 8 niñas entre los 4 y 5 años; de los cuales 2 de los estudiantes provienen de instituciones privadas, 8 de hogares de madres comunitarias o jardines infantiles y 5 nunca han estado escolarizados, además de dos docentes del grado preescolar quienes ejecutan la propuesta.

5.3 INSTRUMENTOS

Como instrumento utilizado para recolectar información se diseñaron 3 encuestas aplicadas a una muestra seleccionada al azar de estudiantes, padres de familia y docentes que en algún momento se ven relacionados con el grado de preescolar A de la sede 2 de la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo de la jornada de la mañana, con los cuales se pretende obtener información confiable para identificar factores que influyen en los comportamientos agresivos de los niños en la relación con los otros y en el entorno donde se desenvuelve.

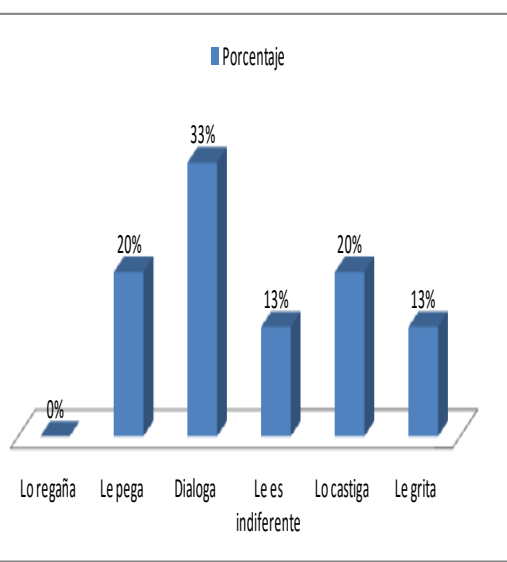
5.3.1 Encuesta aplicada a padres de familia. La encuesta se realizaron a 15 padres de familia del grado Preescolar A. (Anexo A. Encuesta a padres de familia)

Pregunta 1 Cuando su hijo(a) comete una falta, se porta mal, desobedece o incumple con sus obligaciones o tareas, usted:

Tabla 1. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 1
Correctivos aplicados

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Lo regaña	0	0%
Le pega	3	20%
Dialoga	5	33%
Le es indiferente	2	13%
Lo castiga	3	20%
Le grita	2	13%
Totales	15	100%

Grafica 1. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 1
Correctivos aplicados



Análisis: Del Total de encuestados en la pregunta: Cuando su hijo(a) comete una falta, se porta mal, desobedece o incumple con sus obligaciones o tareas, el 33 % responde que dialoga con sus hijos, el 20% de los padres acuden a los castigos principalmente los físicos como las pelotas; y el 13 % les es indiferente o los grita. Nadie responde como opción a la respuesta del regaño. Lo cual significa que el regaño puede ir acompañado de otro correctivo usado por la familia como el grito o el castigo.

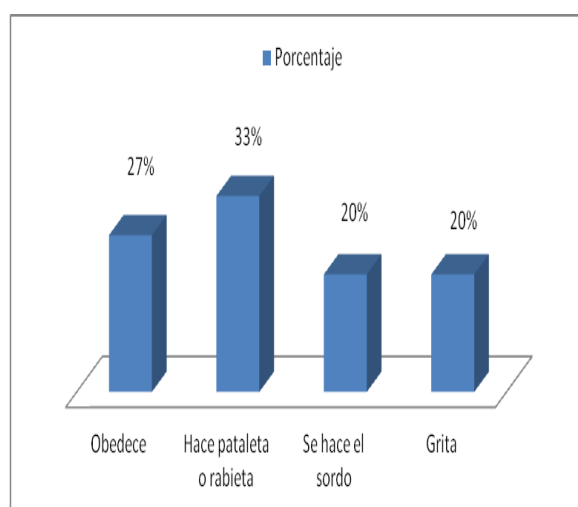
Las familias dan respuesta en su gran mayoría a las opciones poco asertivas de correctivos frente a los comportamientos inadecuados de los niños en cuanto a las estrategias utilizadas como los castigos, los gritos y las peleas en contraposición al dialogo. Resultado de un ambiente hostil de poco afecto, insultos, maltrato y castigos físicos favorecedor de comportamientos agresivos.

Pregunta 2 Cuando se le da una regla o norma para cumplir a su hijo(a):

Tabla 2. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 2
Cumplimiento de normas y obediencia

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Obedece	4	27%
Hace pataleta o rabieta	5	33%
Se hace el sordo	3	20%
Grita	3	20%
Totales	15	100%

Grafica 2. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 2
Cumplimiento de normas y obediencia



Análisis: Del total de los encuestados en la pregunta: Cuando se le da una regla o norma para cumplir a su hijo(a): el 33 % responde a que los niños hacen pataletas cuando hay normas que cumplir, un 27 % obedece y el 20 % se hace el sordo con el fin de evitar cumplir las reglas y el restante 20 % grita frente a una orden que se le da.

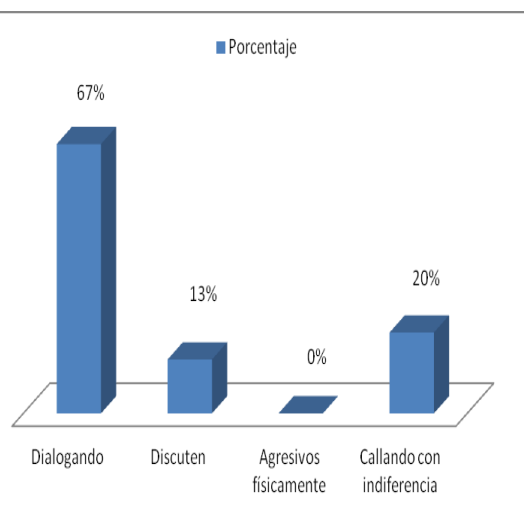
Esto quiere decir que es más alto el porcentaje que responde de manera inadecuada frente a las normas o reglas que se le dan, manifestando de diferentes formas la desobediencia y dificultad para escuchar y seguir instrucciones o sugerencias dadas por los adultos. Y solo un 27% de los niños obedecen a sus padres o referentes de autoridad.

Pregunta 3 ¿Cómo enfrenta la familia sus problemas cotidianos?:

Tabla 3. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 3
Acciones frente a un problema

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Dialogando	10	67%
Discuten	2	13%
Agresivos físicamente	0	0%
Callando con indiferencia	3	20%
Totales	15	100%

Grafica 3. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 3
Acciones frente a un problema



Análisis: De acuerdo con las respuestas obtenidas en la pregunta: ¿Cómo enfrenta la familia sus problemas cotidianos? El 67 % manifiesta utilizar el dialogo como la primera estrategia en la resolución de conflictos familiares, el 20 % opta por callar ya que consideran esta opción como favorable para no agravar los problemas y esperar a que todo pase. El 13% admiten que discuten y no llegan a acuerdos en la solución del problema. Y nadie da respuesta a las agresiones físicas lo cual puede ser por no sentirse juzgados y admitir esta como una forma cotidiana de interactuar al enfrentar dificultades.

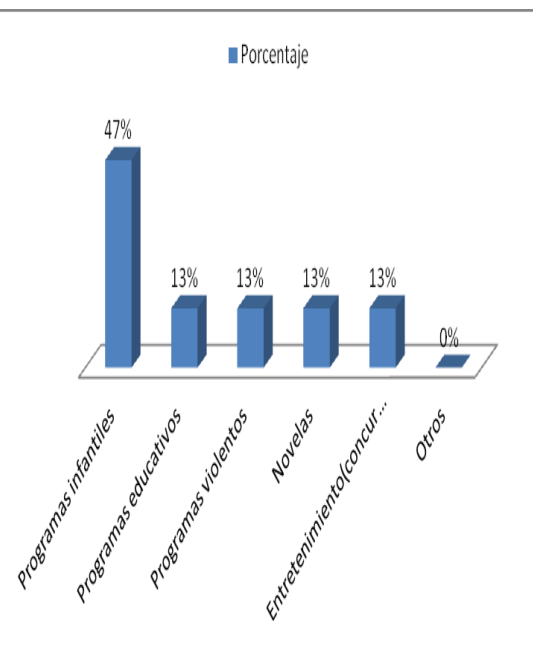
La anterior descripción demuestra incoherencia entre lo que manifiesta y comunica el niño en el aula de acuerdo a la forma de relacionarse los adultos en su hogar ya que expresan que continuamente hay peleas y golpes; lo que permite concluir poca confiabilidad en esta pregunta debido a que se pueden sentir señalados y cuestionados lo que afecte a su hijo en la escuela.

Pregunta 4 ¿Qué programas de T.V ve su hijo(a)?

Tabla 4. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 4
Programas de TV preferidos

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Programas infantiles	7	47%
Programas educativos	2	13%
Programas violentos	2	13%
Novelas	2	13%
Entretenimiento (concursos – realities)	2	13%
Otros	0	0%
Totales	15	100%

Grafica 4. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 4
Programas de TV preferidos



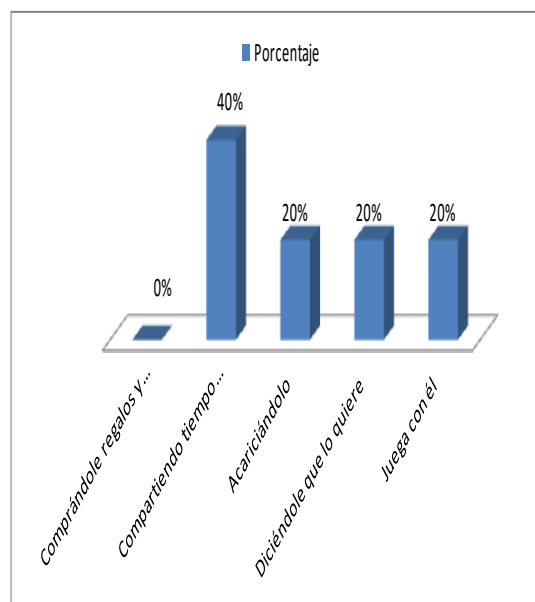
Análisis: Un gran porcentaje respondió que programas infantiles con un total del 47% ya que consideran que este tipo de programas también están en la categoría de educativos pues son diseñados especialmente para niños, no son violentos y no influyen en las conductas agresivas de estos. Coincidentalmente las demás categorías se encuentran en el 13 % donde están los programas educativos, violentos, novelas, entretenimiento y otros. Y consideran que aunque ven programas infantiles pero como la mayor parte del tiempo no se encuentran al cuidado de ellos personas responsables pueden en algunos momentos ser partícipes de otros programas que ven en su ausencia o en compañía de sus padres en el caso de las novelas especialmente en el horario de la noche. Se puede deducir que existen en la actualidad diferentes programas que aunque son infantiles tienen una gran carga de violencia, y las novelas no son programas aptos para niños ya que manejan problemáticas actuales fuertes que los niños(as) pueden tratar de imitar.

Pregunta 5 ¿Cómo le expresa a su hijo(a) afecto?:

Tabla 5. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 5
Expresiones de afecto

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Comprándole regalos y dándole lo que el quiere	0	0%
Compartiendo tiempo con él	6	40%
Acariciándolo	3	20%
Diciéndole que lo quiere	3	20%
Juega con él	3	20%
Totales	15	100%

Grafica 5. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 5
Expresiones de afecto



Análisis: El 40% de las familias respondieron que lo más importante es compartir tiempo con sus hijos y tratar de compensar el tiempo cuando no se está con ellos. El resto de las familias en cada una de las categorías respondió a las expresiones de afecto como acariciándolo, diciéndole que lo quiere y jugando con él; en la todas en la misma proporción equivalente en cada una de ellas al 20%.

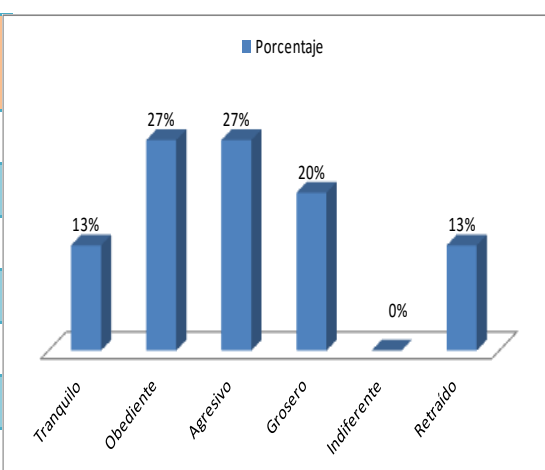
Esto significa que las familias utilizan una forma asertiva en cuanto a las manifestaciones de afecto entre padres e hijos y prima el contacto directo entre sus miembros.

Pregunta 6 ¿Cómo considera el comportamiento de su hijo(a) en casa?

Tabla 6. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 6
Comportamiento en el hogar del niño (a)

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Tranquilo	2	13%
Obediente	4	27%
Agresivo	4	27%
Grosero	3	20%
Indiferente	0	0%
Retraído	2	13%
Totales	15	100%

Grafica 6. Encuesta para padres de familia
Análisis de la pregunta 6
Comportamiento en el hogar del niño(a)



Análisis: Se puede deducir frente a las respuestas obtenidas en la pregunta: ¿Cómo considera el comportamiento de su hijo en casa? El 27% de las familias responden que su hijo es obediente, y en la misma proporción se encuentra el otro 27 % que responde que es agresivo en el hogar. En equivalencia al 20% que responde que es un comportamiento grosero, un 13 % responde a que es tranquilo con el mismo porcentaje en la respuesta de retraído. Podemos deducir que las categorías que apuntan a comportamientos adecuados (Obediente, tranquilo) en el hogar suman un total del 40% versus las categorías de comportamientos inapropiados (Agresivo, grosero) suman un 47%; lo que quiere decir que el porcentaje más alto equivale a problemas de comportamiento relacionados con la agresividad y falta de autocontrol. Y un pequeño margen apunta a las respuestas de tranquilo y retraído; donde el último puede igualmente ser manifestación de un comportamiento de alerta para tener en cuenta.

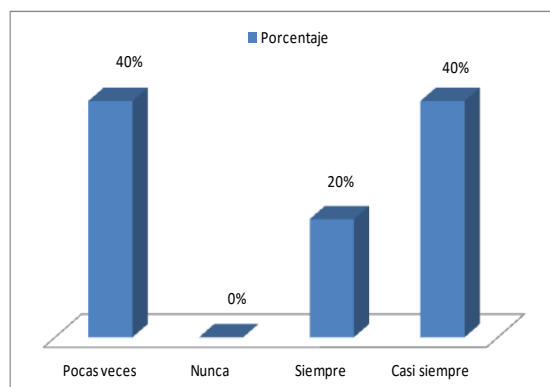
5.3.2 Encuesta aplicada a Docentes: Encuesta aplicada a 15 docentes que tienen relación y comparten espacios y situaciones con los docentes del grado Preescolar A. (Anexo B. Encuesta a docentes)

Pregunta 1 ¿Con qué frecuencia los niños y niñas del salón de clases desobedecen a las instrucciones que se le dan, ejerciendo un liderazgo negativo frente al grupo?:

Tabla 7. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 1
Seguimiento de instrucciones en el salón

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Pocas veces	6	40%
Nunca	0	0%
Siempre	3	20%
Casi siempre	6	40%
Totales	15	100%

Grafica 7. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 1
Seguimiento de instrucciones en el salón



Análisis: En cuanto a la pregunta: ¿Con qué frecuencia los niños y niñas del salón de clases desobedecen a las instrucciones que se le dan, ejerciendo un liderazgo negativo frente al grupo? Las respuestas obtenidas son: Un 40 % de las docentes responden que casi siempre, y un 20 % responden que siempre los niños(as) desobedecen a las instrucciones dadas ejerciendo un liderazgo negativo en el grupo; analizando este resultado y realizando la sumatoria de estas 2 respuestas nos arroja un 60 % de los estudiantes son desobedientes y se les dificulta seguir instrucciones. Un 40% Pocas veces desobedecen. Encontrándose un 0% de los estudiantes que nunca desobedecen a las instrucciones. En consecuencia existe mayor probabilidad en que a un estudiante se le dificulte

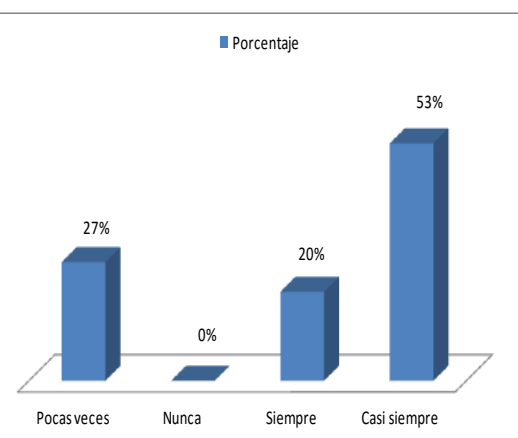
seguir instrucciones y que ejerza un liderazgo negativo en el grupo que a la mayoría se le facilite seguir instrucciones.

Pregunta 2 ¿Con qué frecuencia los niños y niñas utilizan agresiones físicas o verbales con sus compañeros de juego?:

Tabla 8. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 2
Frecuencia de agresiones físicas y verbales

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Pocas veces	4	27%
Nunca	0	0%
Siempre	3	20%
Casi siempre	8	53%
Totales	15	100%

Grafica 8. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 2
Frecuencia de agresiones físicas y verbales



Análisis: De acuerdo con las respuestas de los docentes un 53 % de los estudiantes casi siempre y un 20%siempre utilizan agresiones físicas y verbales para comunicasen con sus compañeros de juego cuando no son tenidas en cuenta sus ideas o preferencias y no pueden llegar a un acuerdo sobre un tema específico; es decir se manifiesta un bajo nivel de tolerancia a la frustración cuando no logran obtener algo que se quiere.

Además la agresión verbal y física se convierte en el medio más fácil para ser escuchados y tenidos en cuenta ya que ejercen poder sobre el otro y de esta forma influyen a favor con su comportamiento.

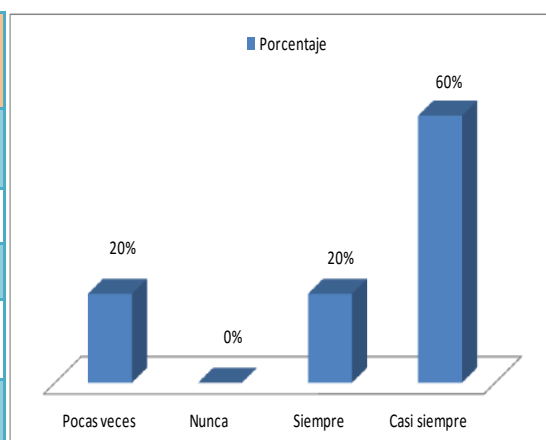
El 27 % restante de los niños(as) encuentran la forma adecuada para socializarse y comunicarse con los demás a través de la conciliación o puesta en común.

Pregunta 3 ¿Con que frecuencia se le dificulta a los niños y niñas escuchar sugerencias y observaciones por parte de los adultos en el espacio escolar?:

Tabla 9. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 3
Dificultad para escuchar sugerencias

CATEGORI A	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Pocas veces	3	20%
Nunca	0	0%
Siempre	3	20%
Casi siempre	9	60%
Totales	15	100%

Grafica 9. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 3
Dificultad para escuchar sugerencias



Análisis: En las respuestas obtenidas a la pregunta ¿Con que frecuencia se le dificulta a los niños y niñas escuchar sugerencias y observaciones por parte de los adultos en el espacio escolar? los docentes de la institución educativa correspondientes a los grados preescolar, primero y segundo que en diferentes circunstancias tiene que ver directamente con el grado preescolar respondieron que un 60% de la población casi siempre y un 20 % siempre se le dificulta escuchar y acatar las sugerencias y observaciones que le hacen los adultos en los comportamientos observados en clase o en diferentes actividades en el patio como el descanso y actos cívicos.

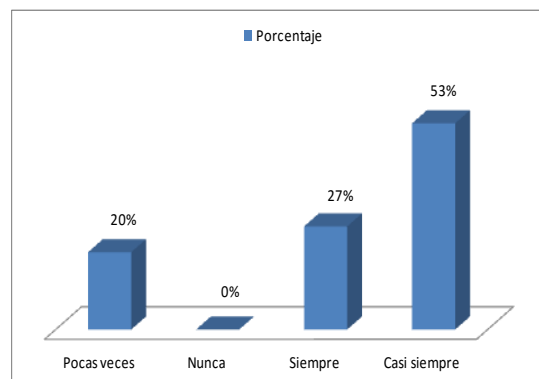
Para un total del 80% de los estudiantes manifiestan dificultades en las habilidades comunicativas y cierta resistencia a las normas, observaciones o llamados de atención. El 20 % en pocas ocasiones o frente a determinadas situaciones presenta resistencia a las sugerencias de los adultos.

Pregunta 4 ¿Con que frecuencia los niños y niñas hacen rabietas cuando no salen las cosas como ellos quiere?

Tabla 10. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 4
Frecuencia de las rabietas o pataletas

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Pocas veces	3	20%
Nunca	0	0%
Siempre	4	27%
Casi siempre	8	53%
Totales	15	100%

Grafica 10. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 4
Frecuencia de las rabietas o pataletas



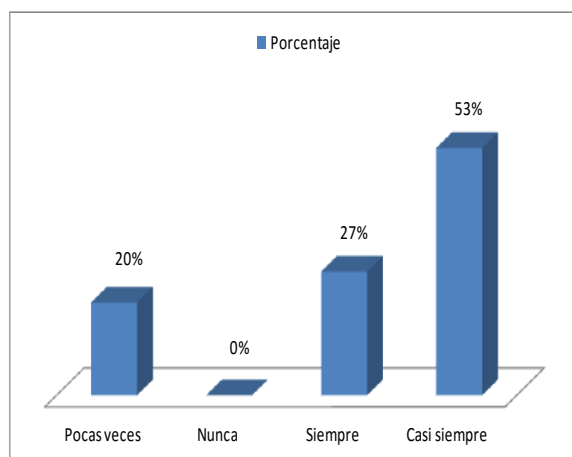
Análisis: La interpretación que se deduce frente a la pregunta ¿Con que frecuencia los niños y niñas hacen rabietas cuando no salen las cosas como ellos quiere? que el 53 % los estudiantes casi siempre y el 27 % siempre presentan rabietas como una forma inadecuada de respuesta cuando las cosas no salen como ellos quieren, lo anterior reafirma nuevamente el bajo nivel de tolerancia a la frustración que tienen los niños(as) reflejado en la ansiedad, agresividad, enfado y resentimiento que son demostrados con las pataletas o rabietas que presentan cuando algo se les sale de las manos y sus deseos no son satisfechos. El 20 % restante de los niños(as) canalizan sus emociones y sentimientos de una forma adecuada para la solución de problemas cotidianos.

Pregunta 5. ¿Con que frecuencia se le presentan problemas de indisciplina a los niños que les dificultan concentrasen en diferentes tareas dentro del aula de clase?:

Tabla 11. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 5
Indisciplina y falta de concentración

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Pocas veces	3	20%
Nunca	0	0%
Siempre	4	27%
Casi siempre	8	53%
TOTAL	15	100%

Grafica 11. Encuesta para docentes
Análisis de la pregunta 5
Indisciplina y falta de concentración



Análisis: Una vez tabuladas las respuestas frente a la pregunta: ¿Con que frecuencia se le presentan problemas de indisciplina a los niños que les dificultan concentrasen en diferentes tareas dentro del aula de clase? se deduce que los docentes consideran que casi siempre con un 53 % y siempre con un 27 % hay indisciplina en las aulas lo que les dificulta concentrasen en las diferentes actividades en el salón de clases. Y el 20% considera que en pocas ocasiones los niños(as) son indisciplinados.

Lo cual significa que el 80% de los estudiantes les falta la adquisición de las normas y las reglas lo que genera indisciplina repercutiendo considerablemente en los niveles de atención y concentración en las actividades propuestas en el aula.

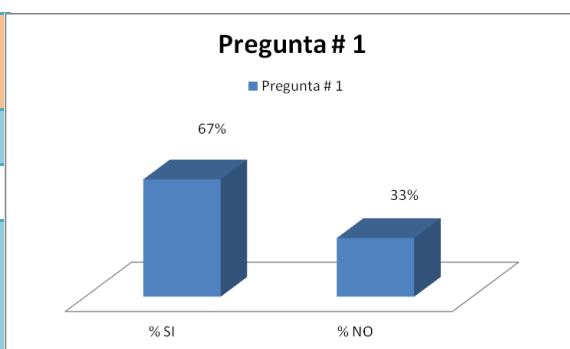
5.3.3 Encuesta aplicada a los estudiantes: Las encuestas se realizaron a 15 estudiantes del grado preescolar A. (Anexo C. Encuesta a estudiantes)

Pregunta 1 ¿En ocasiones discutes con tus compañeros de clase?

Tabla 12. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 1
Discusiones con los compañeros

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	9	60%
NO	6	40%
TOTALES	15	100%

Grafica 12. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 1
Discusiones con los compañeros



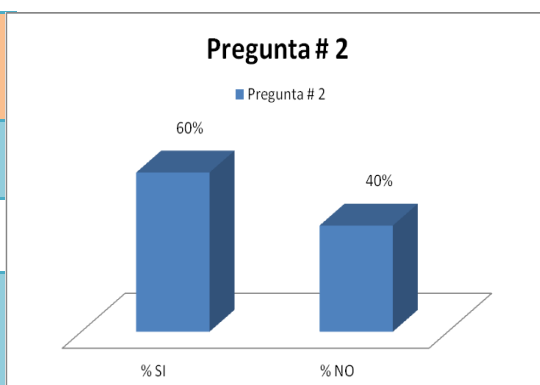
Análisis: Respecto a las respuestas obtenidas a la pregunta: ¿En ocasiones discutes con tus compañeros de clase?: Los estudiantes consideran en un 67% que discuten como la principal forma de solucionar las diferencias de pensamiento o los conflictos presentados con los otros. Y un 33% manifiestan no hacerlo lo que permite interpretar que estos utilizan formas adecuadas para comunicarse y expresar sus ideas y pensamientos acorde al ejemplo dado en el hogar.

Pregunta 2. ¿Algunas veces utiliza los gritos para comunicarte con tus compañeros, maestros o padres?:

Tabla 13. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 2
Utiliza gritos para comunicarse

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	10	67%
NO	5	33%
TOTALES	15	100%

Grafica 13. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 2
Utiliza gritos para comunicarse



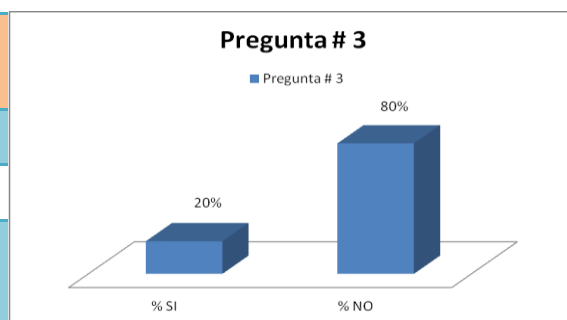
Análisis: se puede deducir frente a las respuestas a la pregunta: ¿Algunas veces utiliza los gritos para comunicarte con tus compañeros, maestros o padres?: Un 60% de los estudiantes responden que utilizan en constantes ocasiones gritos para comunicarse con los demás en el ambiente escolar, familiar y social ya que manifiestan que en ocasiones no los escuchan y es necesario utilizar un tono de voz más alto especialmente cuando sus padres están ocupados. Un 40% de ellos expresan no utilizar los gritos.

Pregunta 3 Cuando compartes actividades con tus compañeros destruyes los materiales de juego que se encuentran dentro del aula:

Tabla 14. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 3
Destrucción de pertenencias ajenas

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	20%
NO	12	80%
TOTALES	15	100%

Grafica 14. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 3
Destrucción de pertenencias ajenas



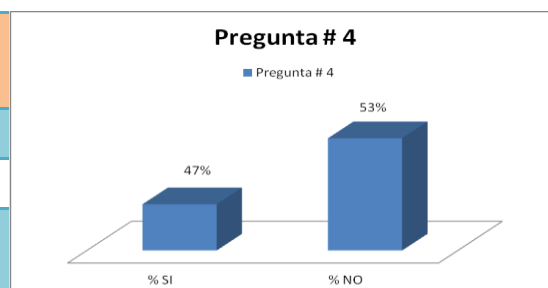
Análisis: A la pregunta: Cuando compartes actividades con tus compañeros destruyes los materiales de juego que se encuentran dentro del aula: los niños (as) responden que un 80% no destruyen los materiales de juego de sus compañeros y solo un 20% de ellos admiten hacerlo en algunas ocasiones. Lo cual podemos interpretar que estos niños(as) de alguna forma quieren llamar la atención de un adulto porque no son escuchados o no saben expresar correctamente sus emociones ni tiene control sobre ellas. Además puede este ser un modelo de agresividad imitado de la televisión o del hogar replicando situaciones de violencia y destrucción.

Pregunta 4 ¿Molestas a tus compañeros de clase?:

Tabla 15. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 4
Molesta a sus compañeros

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	7	47%
NO	8	53%
TOTALES	15	100%

Grafica 15. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 4
Molesta a sus compañeros



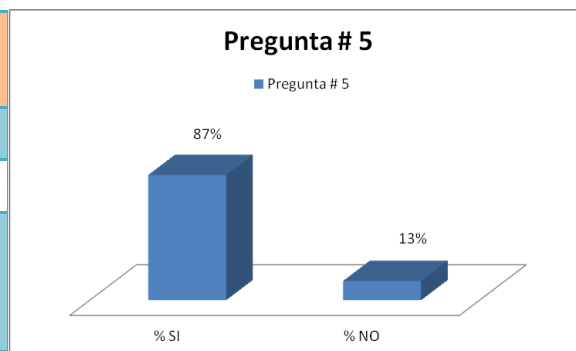
Análisis: De acuerdo con las respuestas obtenidas en la pregunta: ¿Molestas a tus compañeros de clase? Los niños(as) responden en un 47% que si molestan a los demás como la forma de llamar su atención para ser tenido en cuenta, ya que no le es permitido o aceptado en el grupo de compañeros que en determinada situación comparten una actividad determinada. Los comportamientos más usuales son: quitarle su material de trabajo, empujarlo, pegarle entre otros. El 53 % de ellos expresan no molestar a los demás ya que no les gustaría a ellos que le hicieran lo mismo.

Pregunta 5. ¿Cuándo pierdes en los juegos, o no te dan lo que quieres te molestas con los demás?:

Tabla 16. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 5
Tolerancia a la frustración

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	13	87%
NO	2	13%
TOTALES	15	100%

Grafica 16. Encuesta para estudiantes
Análisis a la pregunta 5
Tolerancia a la frustración



Análisis: La interpretación que se deduce frente a la pregunta: ¿Cuándo pierdes en los juegos, o no te dan lo que quieres te molestan con los demás?: Un 87% de los estudiantes aceptan que se les dificulta perder en los juegos y se disgusta cuando no le dan lo que quiere respondiendo de forma inadecuada con gritos, llanto y peleando con sus compañeros de juego respuesta que puede darse con la intención de obligar a los demás a ceder frente a lo que desean, reforzado en el hogar con comportamientos o modelos agresivos.

5.4 DIAGNÓSTICO

La falta de normas y reglas en el hogar es decir la falta de disciplina genera en los niños y niñas una carencia de autocontrol reflejada en problemas de comportamiento al relacionarse con los otros. Estos comportamientos son reforzados en el hogar o diferentes contextos, los medios de comunicación como la televisión y patrones de crianza inapropiados.

La mayoría de los comportamientos agresivos en los niños se convierten en la forma más apropiada que encuentran para evitar eventos o situaciones frustrantes que paradójicamente conducen a un aumento mayor de la frustración y del estrés mental que se pretende evitar. Esto como consecuencia al mal manejo de los padres al brindar todo aquello que el niño solicita sin esfuerzo alguno de su parte: se les dificulta manejar tiempo y horarios, aceptar sugerencias y observaciones, seguir instrucciones e incapacidad para solucionar problemas adecuadamente utilizando la forma correcta para comunicarse y expresar así sus ideas, gustos y preferencias.

Estos comportamientos son observados en su mayoría en los hombres no solo al relacionarse con los demás, sino que a través del juego imitan roles y personajes y comportamientos agresivos. Existe un grupo pequeño de niños respetuosos, tranquilos, que evitan las peleas y este tipo de juegos.

Las estudiantes mujeres por el contrario tienen una tendencia más sociable, y conciliadora; comparten con sus compañeras, y compañeros con mayor facilidad y se inclinan por otro tipo de juego. Sus agresiones cuando las hay son principalmente verbales.

Los estudiantes expresan esta agresividad de diversas formas a través de la desobediencia, la agresividad con sus compañeros manifestada a través de amenazas y agresiones físicas (como patadas, puños, estrujones) y verbales. La destrucción de los materiales, la poca integración social, las constantes rabietas, la utilización de gritos para comunicarse, los problemas de indisciplina que dificultan su concentración en las diferentes actividades y tareas, la poca aplicación de valores y normas y el baja tolerancia a la frustración reflejada en la incapacidad para enfrentar dificultades cotidianas.

Todo esto sumado al refuerzo que se le hace en el hogar a través de modelos agresivos e inapropiados o poco funcionales de familia, los medios de comunicación, la ambivalencia en la norma, hogares hostiles o al contrario la excesiva sobreprotección que no permite el desarrollo de la autonomía e independencia.

5.5 VARIABLES

Después de realizado el diagnostico, y partiendo de los aspectos más relevantes surgidos de éste, se decide trabajar sobre los siguientes aspectos que redundaran en mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes de preescolar de la I. E. Tomas Cadavid:

Variable	Indicador de observación	Instrumentos
1. Disciplina (Normas y reglas)	Conoce y aplica las reglas y normas manifestando actitudes positivas, reconociendo su importancia y poniéndolas en práctica para una sana convivencia	Taller #1 “comportarme bien me hace feliz” <ul style="list-style-type: none"> Juguemos a las sombras Tengo muchas cualidades El semáforo de las emociones y sello mi compromiso con mi huellita.
2. Autocontrol (Autonomía-Autoestima)	Adquiere conocimiento de sí, de su cuerpo y de sus posibilidades, en relación con sus pares y adultos que lo rodean, permitiéndole poco a poco proponer, inferir, deducir, autocorregirse y regularse para la adquisición de su identidad y autonomía.	Taller #2 “conduzco y manejo mi cuerpo y mente” <ul style="list-style-type: none"> Saltando, saltando mi turno esperaré Bajo la lluvia de burbujas juguemos a las estatuas ¿Qué harías tu?
3. Habilidades comunicativas	Desarrolla la capacidad para adquirir diferentes formas de expresión y comunicación para establecer relaciones de reciprocidad y participación de acuerdo con normas de respeto para la convivencia.	Taller # 3 “Aprendo a comunicarme y hago amigos” <ul style="list-style-type: none"> Suena, suena y encuentro el instrumento Encuentra el personaje y descúbrelo en la pesca milagrosa Descubriendo emociones
4. Tolerancia a la frustración(Perder y ganar)	Perseverar frente a los obstáculos que se presentan para alcanzar una meta con una actitud positiva y activa, percibiendo la situación como una dificultad más de la vida cotidiana y manteniendo el equilibrio interno frente a la opción de perder o ganar.	Taller #4 “Perder también es ganar” <ul style="list-style-type: none"> La oveja pelada Juguemos a los conejos Todos a halar y apuntar
5. Formación en valores (respeto, la tolerancia, solidaridad)	Los estudiantes demuestran sentimientos de respeto, solidaridad y tolerancia, en su convivencia diaria y son aceptados socialmente.	Taller #5 “Si aprendo a querer me quieren también” <ul style="list-style-type: none"> ¿A quién te pareces? Represento mi personaje favorito El tren de las vacunas contra los antivalores

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Disfruto mi vida viviendo en armonía”

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta lúdico-pedagógica para niños y niñas de preescolar, se desarrolla buscando la reducción de los comportamientos agresivos y de esta manera mejorar sus relaciones interpersonales por medio de actividades lúdicas, puesto que estas son llamativas para ellos, atraen su interés y son un medio que proporciona al niño diversión mientras aprende, a través de estas se pretende que los niños desarrollen competencias sociales favorables en la interacción con sus compañeros, familiares y demás miembros que hacen parte de su entorno social.

Esta propuesta se basa en la aplicación de 5 talleres lúdico-pedagógicos diseñados para estudiantes del grado preescolar. En el primer taller: “comportarme bien me hace feliz” pretende reforzar la construcción de normas y reglas que aporten a un ambiente armónico entre pares, en el segundo taller “Conduzco y manejo mi cuerpo y mente”, se trata de desarrollar habilidades de autocontrol que permitan a los niños regular su conducta de forma voluntaria, el tercer taller: “Aprendo a comunicarme y hago amigos” permite potenciar habilidades comunicativas necesarias para que el estudiante aprenda a interactuar favorablemente; en el cuarto taller: “ Perder también es ganar” se busca que los niños aprendan a superar la frustración frente a diversas situaciones cotidianas, En el quinto y último taller: “Si aprendo a querer, me quieren también” se busca que el estudiante comprenda que el trato que recibe de los demás depende en gran medida de su forma de interactuar con las personas que le rodean.

Es fundamental que el niño aprenda a partir de actividades que generen disfrute de esta manera su aprendizaje es significativo porque se centra en el desarrollo de sus propias experiencias e interés, las realizará con gusto sin que se trate de una imposición. De esta forma se pretende fomentar en el grupo el desarrollo autónomo, la autoestima, el autocontrol, valores necesarios para convivir armoniosamente y potenciar habilidades comunicativas que le permitirán expresar lo que siente y solucionar sus conflictos de forma asertiva.

Durante la realización de los talleres se hace una evaluación constante de las actividades realizadas y se consignan mediante la estrategia del diario de campo.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La implementación de esta propuesta nació del diagnóstico y análisis de conductas inadecuadas observadas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo; se pretende determinar si dichos comportamientos se pueden mejorar a partir de la utilización de herramientas didácticas que aporten al fortalecimiento de su autoestima, la interiorización de valores, normas y reglas; necesarias para entablar relaciones armoniosas con las personas que los rodean.

Es necesario considerar el desarrollo social como un elemento imprescindible en la formación integral del niño, ya que a partir de este se formarán los rasgos de su personalidad, aprenderá a ser una persona equilibrada, enfrentar problemas cotidianos y buscar soluciones acertadas frente a las diversas situaciones de su vida.

Para la mayoría de los niños, las actividades lúdicas son la mejor forma de relacionarse con otras personas y con su entorno; puesto que estas son

actividades que realizan libremente, lo hacen por el disfrute que producen, y por lo tanto no las ven como actividades impuestas.

Es posible que para los niños la lúdica sea simplemente una forma de experimentar goce, sin embargo una actividad lúdica bien planeada puede aportar para introducir un tema, reforzar conceptos, asimilar procesos, adquirir destrezas y desarrollar habilidades sociales.

Todo maestro que va a guiar un proceso de aprendizaje debe ser consciente que debe adaptar sus actividades y métodos de enseñanza a la diversidad de sus estudiantes, y por lo tanto saber elegir muy bien las herramientas, estrategias y recursos con el fin de que le sean útiles para satisfacer los intereses, inquietudes y necesidades de sus estudiantes, debe pensar en actividades lúdicas que propicien mejores aprendizajes, pues si el niño está motivado sus aprendizajes serán más significativos.

El niño necesita oportunidades para aprender por sí mismo, y con la ayuda del adulto tanto de los padres de familia como de los docentes, podrá afianzar sus aprendizajes siempre y cuando se tengan en cuenta sus intereses, y lo que le interesa es algo que lo haga feliz. Por eso es tan importante que desarrolle sus habilidades sociales ya que estas se encuentran implícitas en todos los ámbitos donde el niño interactúa.

De este modo la lúdica se presenta como una herramienta eficaz propender aprendizajes significativos, motivantes, y que llenen de felicidad y posibiliten un ser humano integro.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General:

Generar una alternativa pedagógica por medio de actividades lúdicas que ayude a la disminución de los comportamientos agresivos, promueva la socialización adecuada, modificación de actitudes y conductas para el desarrollo integral de los niños preescolar.

6.4.2 Objetivos Específicos:

- Fortalecer a través de actividades lúdicas, formas de trabajo que en el preescolar lleven a la construcción de las normas y las reglas en los niños, creando un ambiente armónico en el aula de clase.
- Orientar a los niños a controlar su conducta de forma voluntaria como una forma de autorregulación.
- Fomentar habilidades comunicativas que contribuyan al desarrollo cognitivo y social en los niños y niñas; tales como la escucha, y el habla a través de la expresión de emociones y sentimientos que favorezcan un nivel óptimo de las relaciones interpersonales.
- Enseñar la importancia del autoconocimiento y la fuerza interior como motor para enfrentar diferentes situaciones como los problemas y superar la frustración frente a las diferentes pérdidas de la vida cotidiana.

- Potenciar en los estudiantes sentimientos de respeto, solidaridad y tolerancia en su convivencia diaria.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Para desarrollar esta estrategia se aplicarán cinco talleres, con tres actividades cada uno, que han sido diseñados a partir de las variables más sobresalientes en el análisis del diagnóstico realizado; la intención pedagógica es intervenir cada una de esas variables desde un taller específico. A continuación se describen los talleres propuestos.

TALLER 1.

“COMPORTARME BIEN ME HACE FELIZ”

1. IDENTIFICACIÓN

Institución: Tomas Cadavid Restrepo
Grupo: 0°A
Nivel: Preescolar
Responsables: Docentes investigadoras
Variable: Disciplina (Normas y reglas)
Tiempo: 3 Horas

2. OBJETIVO

Fortalecer a través de actividades lúdicas, formas de trabajo que en el preescolar lleven a la construcción de las normas y las reglas en los niños, creando un ambiente armónico en el aula de clase.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA

Actividad N° 1 “Juguemos a las sombras”.

Se presenta a los niños el cuento infantil “El elefante Bernardo” de Javier Moreno Tapia (México). La presentación es realizada por la docente, por medio de un teatro de sombras, utilizando siluetas con los personajes de la historia y una fuente de luz que se refleja en una superficie plana y clara. La historia es la siguiente:

EL ELEFANTE BERNARDO

Había una vez un elefante llamado Bernardo que nunca pensaba en los demás. Un día, mientras Bernardo jugaba con sus compañeros de la escuela, cogió a una piedra y la lanzó hacia sus compañeros.

La piedra golpeó al burro Cándido en su oreja, de la que salió mucha sangre. Cuando las ron lo que había pasado, inmediatamente se pusieron a ayudar a Cándido.

Le pusieron un gran curita en su oreja para curarlo. Mientras Cándido lloraba, Bernardo se burlaba, escondiéndose de las maestras.

Al día siguiente, Bernardo jugaba en el campo cuando, de pronto, le dio mucha sed. Caminó hacia el río para beber agua. Al llegar al río vio a unos ciervos que jugaban a la orilla del río.

Sin pensar dos veces, Bernardo tomó mucha agua con su trompa y se las arrojó a los ciervos. Gilberto, el ciervo más chiquitito perdió el equilibrio y acabó cayéndose al río, sin saber nadar. Afortunadamente, Felipe, un ciervo más grande y que era un buen nadador, se lanzó al río de inmediato y ayudó a salir del río a Gilberto. Felizmente, a Gilberto no le pasó nada, pero tenía muchísimo frío porque el agua estaba fría, y acabó por coger un resfriado. Mientras todo eso ocurría, lo único que hizo el elefante Bernardo fue reírse de ellos.

Una mañana de sábado, mientras Bernardo daba un paseo por el campo y se comía un poco de pasto, pasó muy cerca de una planta que tenía muchas espinas. Sin percibir el peligro, Bernardo acabó hiriéndose en su espalda y patas con las espinas. Intentó quitárselas, pero sus patas no alcanzaban arrancar las espinas, que le provocaba mucho dolor.

Se sentó bajo un árbol y lloró desconsoladamente, mientras el dolor seguía. Cansado de esperar que el dolor se le pasara, Bernardo decidió caminar para pedir ayuda. Mientras caminaba, se encontró a los ciervos a los que les había echado agua. Al verlos, les gritó:

- Por favor, ayúdenme a quitarme esas espinas que me duelen mucho.

Y reconociendo a Bernardo, los ciervos le dijeron:

- No te vamos a ayudar porque lanzaste a Gilberto al río y él casi se ahogó. Aparte de eso, Gilberto está enfermo de gripe por el frío que cogió. Tienes que aprender a no herirte ni burlarte de los demás.

El pobre Bernardo, entristecido, bajo la cabeza y siguió en el camino en busca de ayuda. Mientras caminaba se encontró algunos de sus compañeros de la escuela. Les pidió ayuda pero ellos tampoco quisieron ayudarlo porque estaban enojados por lo que había hecho Bernardo al burro Cándido.

Y una vez más Bernardo bajo la cabeza y siguió el camino para buscar ayuda. Las espinas le provocaban mucho dolor. Mientras todo eso sucedía, había un gran mono que trepaba por los árboles. Venía saltando de un árbol a otro, persiguiendo a Bernardo y viendo todo lo que ocurría. De pronto, el gran y sabio mono que se llamaba Justino, dio un gran salto y se paró enfrente a Bernardo. Y le dijo:

- Ya ves gran elefante, siempre has lastimado a los demás y, como si eso fuera poco, te burlabas de ellos. Por eso, ahora nadie te quiere ayudar. Pero yo, que todo lo he visto, estoy dispuesto a ayudarte si aprendes y cumples dos grandes reglas de la vida.

Y le contestó Bernardo, llorando:

- Sí, haré todo lo que me digas sabio mono, pero por favor, ayúdame a quitar los espinos.

Y le dijo el mono:

- Bien, las reglas son estas: la primera es que no lastimarás a los demás, y la segunda es que ayudarás a los demás y los demás te ayudarán cuando lo necesites.

Dichas las reglas, el mono se puso a quitar las espinas y a curar las heridas a Bernardo. Y a partir de este día, el elefante Bernardo cumplió, a rajatabla, las reglas que había aprendido.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Al finalizar el cuento se interroga a los niños sobre las enseñanzas que le ha dejado dicha historia. ¿Qué aprendiste del cuento?, ¿Cuáles son las reglas que aprendió el elefante Bernardo?

Actividad N° 2: “Tengo muchas cualidades”

Se realiza la ronda “Ha salido Ana”, esta consiste en que el grupo hace un círculo y se elige un compañero para iniciar el juego, éste saldrá al centro del círculo y dirá en voz alta una de sus principales cualidades o el valor que más lo caracteriza, (si el niño no es capaz de expresarlo, sus compañeros podrán ayudarlo diciéndole alguno que hayan observado en él (ella). Mientras el grupo canta la canción el niño(a) hace un recorrido dentro del círculo llevando un vasito con agua en su mano y debe intentar no regarla; en mitad de la canción se para en frente de alguno de sus compañeros de grupo, baila con el vasito y cuando culmine el verso se lo entrega al compañero elegido, éste debe salir y iniciar la misma secuencia.

Canción: “Ha salido Ana”

*Ha salido Ana con un vasito de agua,
con un vasito de agua,
que la baile, que la baile,
y si no la baila,
se le da un vasito de agua,
se le da un vasito de agua.
Salga usted, que la quiero ver bailar,
cantar y gozar en la puerta del baile,
¡ay qué bien que lo hace la niña!
(se cambia el nombre por el del niño o la niña que va a participar).*

Actividad N° 3: “El semáforo de las emociones y sello mi compromiso con mi huellita”. Esta actividad consta de dos momentos articulados que darán un buen cierre al taller así:

Primer momento: Algunos de los conceptos que los niños deben aprehender pueden afectar directamente su seguridad, como aprender a cruzar la calle o

saber detenerse si un adulto les dice que frenen cuando caminan en un estacionamiento. Una manera de practicar este concepto de frenar y continuar es el juego "Luz roja, luz verde", el cual ayuda también a interiorizar la importancia de las normas. Los niños forman una línea, hombro con hombro. Uno de ellos simula ser el semáforo y se para fuera de la fila, con la espalda hacia ellos. Cuando el semáforo grita "luz verde" y muestra el círculo con este color, todos corren hacia él, tratando de ser el primero en tocarlo. El semáforo voltea en dirección al resto de los niños grita "luz roja" y muestra el círculo de este color. Los niños deben permanecer inmóviles. Si detecta que alguno se está moviendo, debe hacerlo regresar a la línea de salida. El semáforo vuelve a voltear y grita "luz verde" y se reanuda el juego. La primera persona en tocarlo gana y pasa a ser el semáforo en la ronda siguiente.

Segundo momento: Por medio de un conversatorio, se le da la oportunidad a cada estudiante de que exprese una norma de comportamiento que exista o que quisiera que se implementara en el aula de clase o en la institución, cada niño debe expresar una norma o regla diferente a las de sus compañeros. En un mural se pega papel bond a la altura de los niños, y se les facilita lápices y colores para que dibujen en el papel la norma con la cual participaron. Se hace un recorrido por todo el mural para ver los dibujos de cada uno de sus compañeros y así socializar las normas recordadas y/o propuestas por ellos.

Para finalizar cada niño(a) plasma sobre el mural la huellita de la mano (pintada con vinilo), como compromiso de que siempre cumplirá las normas y reglas que allí han sido representadas.

4. RECURSOS.

Cuentos, siluetas de personajes, fuente de luz, vasito, agua, papel bond, pinceles, vinilos, lápices y colores, cinta pegante, proyector, siluetas de imágenes, cartulina.

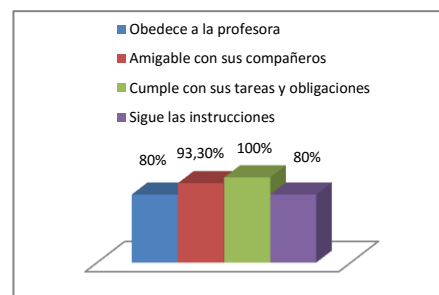
5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

A partir de las actividades realizadas y la observación directa del grupo por parte de la docente ¿Cómo consideras que es el comportamiento de un niño que cumple con las normas y las reglas?

Tabla 17. Análisis de taller # 1
Comportarme bien me hace feliz
Variable: Disciplina

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Obedece a la profesora	12	80%
Amigable con sus compañeros	14	93.3%
Cumple con sus tareas y obligaciones	15	100%
Sigue las instrucciones	12	80%

Grafica 17. Análisis de taller # 1
Comportarme bien me hace feliz
Variable: Disciplina



Análisis: Durante y después de la aplicación del taller se pueden observar algunos aspectos que se consideran cuando un niño o niña cumple con las normas y reglas que tienen que ver con la disciplina dando como resultado los siguientes resultados un 100% se le facilita cumplir con las tareas y obligaciones porque consideran que son importantes para poder aprender, un 93.3% en sus relaciones con los otros expresan ser amigables con sus compañeros y en un 80% se encuentra el seguimiento de instrucciones y la obediencia a la profesora aspectos fundamentales que nos indican que se están interiorizando la norma lo que influye en la reducción de los comportamientos agresivos. También se observa que aquellos los pocos niños que se les dificulta cumplir las reglas son aquellos estudiantes que tienen algunas características particulares a nivel familiar tales como: madre cabeza de familia, ambivalencia en la norma, inadecuado manejo de la autoridad por parte de los adultos que acompañan al niño, aspectos alimentan y afianzan este tipo de comportamiento y resistencia las normas y reglas. Aspecto contrario al que ocurre cuando se encuentra un hogar que acompaña y apoya la formación integral de sus niños.

6. SEGUIMIENTO.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 1	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	Abril 15 de 2015
Grupo observado	0°A
Lugar de observación	Salón de clases y patio central
Tiempo de observación	3 horas
Variable	Disciplina (Normas y reglas)
Descripción de la observación <p>El taller da inicio a las 8:00 a.m. después del refrigerio escolar, y se da comienzo con las reglas y normas tanto de comportamiento en el salón como las de las actividades del taller para garantizar el cumplimiento de los objetivos.</p> <p>La docente les presenta a los niños el cuento infantil “El elefante Bernardo”. Les hace una presentación de cada uno de los personajes del cuento y les explica que este cuento será muy diferente a todos ya que se realizará con la sombra o silueta de los personajes y cada estudiante con ayuda de su imaginación le dará color y forma a cada uno de ellos. La docente se ubica al lado del proyecto que es la fuente de luz que permite que se refleja en una superficie plana y clara del tablero de acrílico, se utilizan diferentes tonos de voz acordes a cada personaje. Al finalizar se realiza la retroalimentación del cuento realizando preguntas para ver si los niños y niñas comprendieron el mensaje de este. El grupo permaneció concentrado durante todo el cuento.</p> <p>Se organiza al grupo para salir en orden al patio se da la instrucción de formar un círculo para jugar a la ronda “Ha salido Ana”, se elige a uno de los niños para iniciar el juego, éste sale al centro del círculo y dice en voz alta una de las acciones que contribuyen al buen funcionamiento del grupo y cumplimiento de la disciplina, a los niños que no son capaces de expresarlo, sus compañeros y la docente ayuda con descripciones o diciendo que acción cumple y la hayan observado en él (ella) como: no pegarle a mis compañeros de clase, no jugar brusco, no salirme del salón entre otras.</p> <p>Mientras el grupo canta la canción el niño(a) hace un recorrido dentro del círculo llevando un vasito con agua en su mano y debe intentar no regarla; en mitad de la canción se para en frente de alguno de sus compañeros de grupo, baila con el vasito y cuando culmine el verso se lo entrega al compañero elegido, éste sale e inicia la misma secuencia.</p> <p>Se procede a realizar la última actividad que consta de dos momentos el primero de ellos se llama “el semáforo de las emociones” se realiza por parte de la docente diciendo que se va a desarrollar un juego que nos va a enseñar sobre algunas normas y que al igual que en la escuela hay otros sitios que también tienen normas y reglas porque si no existieran todo sería un caos. Una de ellas nos sirve para aprender a cruzar la calle o saber detenerse si un adulto les dice que frenen cuando caminan en un estacionamiento. Se les presenta el juego de la "Luz roja, luz verde". Los niños forman una línea, hombro con hombro. Uno de ellos simula ser el semáforo y se</p>	

para fuera de la fila, con la espalda hacia él en un instante grita "luz verde" y muestra el círculo con este color, todos corren hacia él, tratando de ser el primero en tocarlo, pero el semáforo se voltea en dirección al resto de los niños y nuevamente grita "luz roja" y muestra el círculo de este color. Los niños permanecen estatuas o quietos. Observa que a algunos se les dificulta quedarse quieto y continua moviéndose y caminando hacia él, y hace regresar a estos cinco compañeros a la línea de salida. El semáforo vuelve a voltear y grita "luz verde" y se reanuda el juego. Llega una niña y alcanza a y tocarlo y esta gana y pasa a ser el semáforo en la ronda siguiente.

Por medio de un conversatorio, ubicados en el mismo círculo se les da la instrucción para el cambio de actividad y se les pregunta ¿Para qué sirven las normas y las reglas?, ¿En qué sitios donde vamos hay normas que cumplir? Y ¿Ustedes o su familia cumplen estas normas? Los niños expresan que en muchos sitios como en el metro, en las calles, en la cárcel, en el colegio, en los hospitales y hasta en los supermercados. Y hacen referencia a los símbolos o señales que ayudan a orientar en el cumplimiento de estas, tales como: las normas de tránsito, el semáforo, las señales de no fumar en diferentes establecimientos, prohibido comer o entrar animales, entre muchas otras que nombraron.

Después se orientan estas normas al comportamiento dentro del colegio y se le pide a cada estudiante de que exprese una norma de comportamiento que exista o que quisiera que se implementara en el aula de clase o en la institución, cada niño debe expresar una norma o regla diferente a las de sus compañeros.

En un mural se pega papel bond a la altura de los niños, y se les facilita lápices y colores para que dibujen en el papel la norma con la cual participaron.

Se hace un recorrido por todo el mural para ver los dibujos de cada uno de sus compañeros y así socializar las normas recordadas y/o propuestas por ellos.

Para finalizar cada niño(a) plasma sobre el mural la huellita de la mano (pintada con vinilo), como compromiso de que siempre cumplirá las normas y reglas que allí han sido representadas.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades lúdicas fueron de gran interés y generó la participación de la gran mayoría del grupo. - Se alcanzó el objetivo propuesto por el taller. - Se desarrollaron todas las actividades propuestas 	<ul style="list-style-type: none"> - Se dispersaron por un buen rato después del receso. - Se comprueba la falta de interiorización de la norma y la dificultad para tener autocontrol de algunos niños lo cual altera por momentos la dinámica del taller.

Comentarios

El objetivo propuesto se logró ya que se vio como los estudiantes asimilaban el tema; participaron y se pusieron a prueba algunas normas importantes para lograr disciplina y la funcionalidad de las actividades logrando percibir en la gran mayoría control de emociones, disposición y concientización de la importancia de las reglas en todo lo que hacemos. El taller se desarrolló acorde al tiempo y dinámica programado.

Conclusiones

La lúdica y el juego se convierten en la mejor manera para que los niños se socialicen incluso aquellos que se les dificulta interactuar con otros a través de los cuales expresan sus ideas, emociones, sentimientos y preferencias manifestado por medio de la palabra, gestos, sonrisas, llanto y movimientos; que articulan el pensamiento y el lenguaje. Y para el docente una valiosa herramienta para conocer y comprender sin perjuicios lo que quieren comunicar los niños y niñas. Todo esto se vio reflejado en las actividades desarrolladas las cuales sacaron a flote emociones y sentimientos que los chiquitos pudieron expresar sin temor a ser juzgados.

TALLER 2. CONDUZCO Y MANEJO MI CUERPO Y MENTE

1. IDENTIFICACION.

Institución: Tomas Cadavid Restrepo
Grupo: 0°A
Nivel: Preescolar
Responsables: Docentes investigadoras
Variable: Autocontrol
Tiempo: 1 hora y 30 minutos

2. OBJETIVO.

Orientar a los niños a controlar su conducta de forma voluntaria como una forma de autorregulación

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Actividad N° 1 “Saltando, saltando mi turno esperar”

La actividad consiste en un juego de movimiento, dirigido a consolidar en los niños el autocontrol de algunos comportamientos. El educador explica a los niños en qué consiste el juego así como sus reglas. El educador ha de formar varios grupos en hileras, con igual cantidad de niños, situados detrás de una línea de salida; frente a esta y a dos metros, trazar la línea de llegada. Se ha de situar o dibujar en el espacio enmarcado por las dos líneas y frente a cada grupo, figuras pequeñas (círculos, triángulos, cuadrados, rectángulos y óvalos), cerca una de otra, para que los niños puedan saltarlas.

A la orden del educador, el primer niño de cada hilera saltará con ambos pies entre los espacios y sin pisar la figura. Al arribar a la línea de llegada se sentará y esperará a que el resto de sus compañeros realice la actividad.

Reglas para el desarrollo del juego:-Ganará el grupo que mejor y primero realice la actividad. -No se puede salir a realizar el salto hasta que el compañero no esté sentado. -El docente debe procurar que los niños y niñas se ajusten y no se salten las reglas.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Se realiza una conversación para valorar el juego, en la que el docente tratará de que los niños por sí mismos saquen sus propias conclusiones. Aquí aprovechará el docente para enfatizar que el que no sabe esperar perderá siempre el juego, esto sucede en muchas cosas en la vida, que las personas se apuran y luego las cosas no le salen bien, además de violar el derecho de los demás. Se estimulará a los ganadores, como un grupo que no solo hizo bien los movimientos orientados sino que supo esperar su turno.

Actividad N° 2 “Bajo la lluvia de burbujas juguemos a las estatuas”

Se trata de un juego motor de la realización de algunos movimientos de expresión corporal como vía para el desarrollo del control de la conducta, manteniendo la postura correcta, un tiempo determinado y permanecer callados. El docente explica a los niños que el juego consiste en permanecer un tiempo como las estatuas, callados y manteniendo la misma posición, mientras caen la lluvia de burbujas. Se les mostrarán láminas o fotos de las estatuas que ellos pueden imitar. Les demostrará varias posiciones de estatuas (no deben ser posiciones incómodas) y cada uno escogerá la que desee adoptar. Al mismo tiempo el docente comenzará a hacer burbujas de jabón que caerán sobre ellos y estos deben permanecer quietos y no tratar de cogerlas.

Las reglas para este juego son: -Mantener la posición de forma adecuada.-No se puede empezar antes de la orden de comienzo del juego. -No se puede terminar hasta que no se le indique. -Hay que permanecer callados. -No lanzarse a coger las burbujas y dejar que caigan sin intentar tocarlas con las manos o los pies. - El educador dará la orden para comenzar y terminar el juego que no debe durar más 5 minutos.

¿Cuánto aprendo de los demás?

El educador y los niños conversarán sobre el juego y determinarán quiénes lo realizaron bien, porque supieron mantener la posición de estatua el tiempo orientado y permanecieron callados y quietos así cayeran las burbujas sobre ellos. Se enfatizará que a veces tenemos que permanecer callados y tranquilos, igual o a las estatuas para atender a la maestra, escuchar a los demás, y esperar su turno.

Actividad N° 3 “¿Qué harías tú?”

Se trata de una experiencia crítica en la cual se le presentan al niño varias situaciones, que deberá decir cómo las resolvería. El docente leerá a los niños las situaciones críticas siguientes:

-Juanita estaba en la fila de la tienda para comprar su lonchera a la hora del descanso, pero ella estaba apurada porque quería ir a jugar con su amiguita Natalia, entonces se le ocurrió que fingiendo un dolor de estómago las personas la dejarían pasar primero, y así fue.

-Isabella quería jugar, pues sus amigos lo estaban esperando en la calle, pero cuando salía de casa y cerrando la puerta su mamá lo llamó y le dijo que primero tenía que hacer sus tareas escolares, a Isabella le molestó tanto que dijo cosas que enfadaron mucho a su mamá.

-Sandra y Paula conversaban en el patio de la escuela, una niña le contaba a la otra que su mamá la había castigado injustamente porque todos los días tenía que llamarla insistentemente para que se cepillara los dientes y ella no quería dejar el juego para ir a cepillarse.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Los niños deberán realizar un análisis de estas situaciones y exponer sus criterios sobre qué harían o hacen ellos ante situaciones semejantes. El docente resumirá la actividad refiriéndose a la necesidad del autocontrol de la conducta en esas y otras situaciones.

4. RECURSOS.

Tarjetas en las que se plantean las diversas situaciones, figuras geométricas, pequeñas, tizas o cinta para dibujar las figuras geométricas, Fotos de láminas de estatuas, agua, jabón y kit de burbujas.

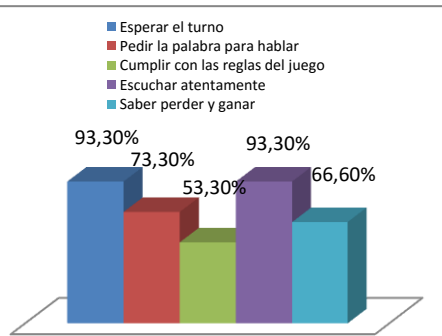
5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

A partir de las actividades realizadas ¿Qué aspectos o factores son indicadores de autocontrol en los niños de edad preescolar? Que fueron observados por las docentes después y durante la implementación del taller.

Tabla 18. Análisis de taller # 2
Conduzco y manejo mi cuerpo
Variable: Autocontrol

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Esperar	14	93,3%
Pedir la palabra para hablar	11	73,3%
Cumplir con las reglas del juego	8	53,3%
Escuchar atentamente	14	93,3%
Saber perder y ganar	10	66,6%

Grafica 18. Análisis de taller # 2
Conduzco y manejo mi cuerpo
Variable: Autocontrol



Análisis: El taller se aplicó a los 15 estudiantes del grado de preescolar donde se obtuvo como resultado de un 93,3 % para esperar el turno y escuchar atentamente como uno de los aspectos más relevantes con mayor resultado para la adquisición del autocontrol un 73,3% adquirieron pedir la palabra. Estos tres primeros lugares son ocupados por habilidades fundamentales para una comunicación efectiva necesarias en las relaciones interpersonales. En un cuarto y quinto lugar se encuentra el saber perder y ganar con un 66,6% y cumplir las reglas de juego con un 53,3% siendo estos indicadores aspectos en los cuales se detectaba mayor dificultad en los estudiantes observados antes de la implementación del taller; pero es importante notar que aumentó considerablemente el autocontrol de los niños y niñas frente a las diferentes situaciones presentadas en el acontecer diario; reflejados en el manejo adecuado de las emociones.

6. SEGUIMIENTO.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 2	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	Abril 17 de 2015
Grupo observado	0°A
Lugar de observación	Salón de Clases y patio
Tiempo de observación	Una hora y media de clase (8:00 a.m. a 9:30 a.m.)
Variable	Autocontrol
<p>Descripción de la observación</p> <p>El taller inicia a las 8:00 a.m. en el salón de clases del colegio Tomas Cadavid Restrepo sede II después del refrigerio escolar pidiéndoles que se organicen para dar inicialmente las instrucciones de las actividades y recordar el comportamiento afuera en el patio teniendo en cuenta no tratar de interferir con las clases de los demás grupos.</p> <p>Salimos organizadamente al patio central donde se les pide a los estudiantes formar dos grupos en hileras con igual cantidad de estudiantes; ubicados detrás de la línea marcada. Lo cual se les dificulta un poco en la selección de los integrantes y tomar decisiones para saber a cuál de los dos grupos pertenecer y equilibrar en cantidad.</p>	

Actividad 1. Una vez reconocidos los integrantes de cada grupo el docente orientador del taller explica las normas y reglas del juego así: Ganará el grupo que mejor y primero realice la actividad. Además los niños y niñas aportan en la construcción de otras reglas como el no pelear, el no empujarse, el compartir, el respetarse y no pegarse físicamente, ni jugar brusco. Solo se podrá salir a realizar el salto hasta que el compañero esté sentado. Se realiza una demostración por el docente del recorrido y los movimientos a realizar saltando con ambos pies entre los espacios y las figuras geométricas (círculos, triángulos, cuadrados, rectángulos y óvalos) dibujadas con anterioridad; sin pisarlas y al acercarse a la línea de llegada se sentarán y esperará a que el resto de sus compañeros realice la actividad. Se premia al grupo que mejor lo haga y menos estudiantes se paren hasta que finalice la actividad, esperando su turno.

Se realiza una conversación para valorar el juego, en donde la docente tratará de que los niños por sí mismos saquen sus propias conclusiones. Haciendo énfasis que el que no sabe esperar perderá siempre el juego, esto sucede en muchas cosas en la vida, que las personas se apuran y luego las cosas no le salen bien, además de violar el derecho de los demás.

Actividad 2. Después de media hora el docente explica a los niños el segundo juego y les expresa que el secreto de este consiste en permanecer un tiempo como las estatuas, callados y manteniendo la misma posición, mientras cae la lluvia de burbujas. Se les muestran diferentes imágenes o fotos de las estatuas que ellos pueden imitar y se les dice que como son elaboradas de materiales compactos como el yeso, el cemento, mármol o hierro estas no se pueden mojar así este haciendo lluvia o sol.

Se les comunican las reglas para este juego así: se debe seleccionar la posición más cómoda, no se puede empezar ni terminar antes de la orden de comienzo y finalización del juego, se debe permanecer callados, no deben lanzarse a coger las burbujas y dejar que caigan sin intentar tocarlas con las manos, los pies o alguna parte del cuerpo.

Se imitan varias posiciones de estatuas donde pueden escoger la que más les guste. El docente comienza hacer burbujas de jabón que caen sobre ellos en diferentes direcciones y estos deben permanecer quietos y no tratar de cogerlas. Todos se emocionan al saber que caerán burbujas y se convierte en una fiesta para muchos. Y es necesario realizar un pequeño descanso y realizar la actividad por segunda vez donde lograron mayor control de su cuerpo.

El educador y los niños realizan un dialogo sobre el juego concluyendo quienes lo hicieron mejor que otros, porque supieron mantener la posición de estatua el tiempo orientado y permanecieron callados y quietos así cayeran las burbujas sobre ellos. Se enfatizará que a veces tenemos que permanecer callados y tranquilos, igual o parecido a las estatuas para atender a la maestra, escuchar a los demás, y esperar su turno.

Actividad 3. Se le explica a los niños y niñas donde se presentaran varias situaciones, por las que han pasado algunos niños y que deberán pensar y decir cómo las resolvería ellos si fueran quienes estuvieran viviendo esta situación.

El docente les pide mucha atención y aplicar las normas de comunicación como escuchar atentamente y pedir la palabra para opinar y así lee a los estudiantes cada situaciones:

Caso 1. Juanita estaba en la fila de la tienda para comprar su lonchera a la hora del descanso, pero ella estaba apurada porque quería ir a jugar con su amiguita Natalia, entonces se le ocurrió que fingiendo un dolor de estómago las personas la dejarían pasar primero, y así fue.

Caso 2. Isabella quería jugar, pues sus amigos lo estaban esperando en la calle, pero cuando

salía de casa y cerrando la puerta su mamá lo llamó y le dijo que primero tenía que hacer sus tareas escolares, a Isabella le molestó tanto que dijo cosas que enfadaron mucho a su mamá.

Caso 3. Sandra y Paula conversaban en el patio de la escuela, una niña le contaba a la otra que su mamá la había castigado injustamente porque todos los días tenía que llamarla insistentemente para que se cepillara los dientes y ella no quería dejar el juego para ir a cepillarse.

Los niños comienzan a participar y a pedir la palabra para expresar y exponer sus criterios sobre qué harían o hacen ellos ante situaciones semejantes con mucha espontaneidad; además asocian estos casos con situaciones reales que le han sucedido a ellos a algún conocido. El docente concluye refiriéndose a la necesidad del autocontrol de la conducta en esas y otras situaciones.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - La activa participación de todos los estudiantes - Se observa el liderazgo de algunos niños para orientar a sus compañeros recordando reglas como esperar el turno, no hablar o no parasen. - El espacio fue acorde iluminado, aireado y el día estaba soleado. - Se desarrollaron actividades agradables y de fácil comprensión. - Se cumplió con el desarrollo de las actividades planeadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para algunos niños es difícil esperar el turno y siempre quieren ser ellos los primeros y repetir una y otra vez la actividad. - Se observó la falta de autocontrol por parte de los niños en la actividad de las burbujas por ser lo cual fue necesario realizarla dos veces recordando las reglas. - Se les dificulta quedarse sentados sin pararse y es necesario repetir una y otra vez la instrucción.

Comentarios

Se cumplen con las tres actividades propuestas del taller evidenciándose claramente la falta de autocontrol, el respeto por las normas y reglas y capacidad para esperar el turno. Principalmente en la actividad de las burbujas a algunos niños y niñas les es difícil quedarse totalmente quietos frente a este estímulo por determinado tiempo. Pero al realizar el énfasis de la actividad en la segunda aplicación el grupo muestra avance y dominio del cuerpo lo cual es evidenciado por todos los participantes emocionándose con los resultados obtenidos.

Conclusiones

Los juegos competitivos favorecen a la formación de líderes que movilizan a los integrantes del grupo hacia la meta facilitando el cumplimiento de las normas y reglas establecidas. El trabajo en equipo es una herramienta fundamental en la adquisición del autocontrol ya que permite el trabajo por imitación, cooperación, el refuerzo positivo y/o negativo.

El autocontrol es un proceso progresivo donde cada vez se gana mayor dominio no solo del cuerpo sino de la mente y el medio se encarga reforzar este tipo de comportamientos.

TALLER 3.

“APRENDIENDO A COMUNICARME Y HAGO AMIGOS”

1. IDENTIFICACION.

Institución: Tomas Cadavid Restrepo
Grupo: 0°A
Nivel: Preescolar
Responsables: Docentes investigadoras
Variable: Habilidades comunicativas
Tiempo: 4 Horas

2. OBJETIVO.

Fomentar habilidades comunicativas que contribuyan al desarrollo cognitivo y social en los niños y niñas; tales como la escucha, y el habla a través de la expresión de emociones y sentimientos que favorezcan un nivel óptimo de las relaciones interpersonales.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Actividad N° 1 “Suenas, suenas y encuentras el instrumento”.

La actividad propuesta pretende desarrollar la habilidad de la escucha identificando diferentes sonidos o tonos, intensidad y a la vez ubicarse en el espacio. Se inicia presentando a los niños diferentes instrumentos musicales explicándoles si corresponden a instrumentos de viento, percusión o cuerda y se realiza una demostración del sonido en diferentes tonos (fuerte y suave) de cada uno de ellos. Igualmente se les da la posibilidad de interactuar y manipular algunos de ellas.

Se les solicita ubicarse en forma de círculo y sentarse en el piso; luego se escoge un estudiante el cual hará el papel de gallina ciega con los ojos vendados, se ubica en el centro y será quien debe descubrir cual instrumento es el que suena, su ubicación y dirigirse hacia el sin ayuda de sus compañeros. Al descubrir la ubicación del instrumento cambia de posición con el niño que estaba haciendo sonar el instrumento y pasa este estudiante a descubrir el instrumento para realizar la misma actividad.

Actividad N° 2 “Encuentra el personaje y descúbrelo en la pesca milagrosa”

Se agrupa a los niños en círculo al alrededor de una mesa y se les dice que vamos a contar una historia, mientras se comienza a narrar se les presenta la lámina uno (situación inicial de la lámpara) de tal manera que todos los niños la puedan observar. Se puede contar la historia así: La señora Martha tenía una casa muy pequeña, en donde vivía con sus dos hijos y varios animales: una tortuga, un perro, un pez y un pájaro. La señora Martha estaba todo el día cuidando todo el día a sus hijos y sus mascotas. Pero una vez tuvo que salir muy temprano de su casa para visitar a un amigo. Antes de salir les dijo a todos, “quiero que se porten muy bien mientras regreso” y salió de casa.

Aquí se interrumpe la historia y se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Cuántos hijos tenía la señora Martha?, ¿Cuáles mascotas tenía en su casa?, ¿Qué les dijo antes de salir? Cuando se esté segura que todos los niños comprendieron la historia se pasa al segundo momento de la historia cerciorándonos de que la lámina uno continúe expuesta en la mesa.

Se les dice a los niños que vamos a continuar con la historia así: “Cuando la señora Martha volvió de visitar a su amigo abrió la puerta y encontró algo que la sorprendió mucho.” Una vez dicho esto, se coloca la lámina dos con la situación de la lámpara rota (al lado de la lámina uno) y se les dice: “Miren esto fue lo que sucedió en la casa”. Mientras observan la lámina se les pregunta a los niños:

¿Qué paso aquí?, ¿Quién pudo romper la lámpara?, ¿creen que el pez y el pájaro pudieron romper la lámpara? Todos los niños pueden comenzar a lanzar diferentes posiciones depende de la capacidad de observación frente a la lámina y experiencias de cada uno.

Se procede al juego de la pesca milagrosa, donde se ambienta el piso con un lago de peces de diferentes colores elaborados de papel que contienen al revés uno de los personajes de la historia. Los estudiantes deberán pasar uno a uno y con una vara construida con madera e imanes pescaran los diferentes peces que se encuentran allí. Al sacar el pez con el personaje el niño deberá recordar la mayor cantidad de características físicas que tenía (al observar la lámina) y describirlo a sus compañeros de la forma más clara posible para que ellos adivinen el personaje.

Actividad N° 3 “Descubriendo emociones”

Se realiza la parte de la confrontación de emociones en la cual se le presenta a los niños cinco caritas que contienen diferentes emociones como: triste, enojado, pensativo, feliz y sorprendido. Se les pide que identifiquen cada una de estas emociones y la asocien a una situación o experiencia en la cual se han sentido de esta forma. Y finaliza el taller cantando la canción del sapo imitando con gestos y tono de voz las diferentes emociones; se les dice: “vamos todos a cantar la canción con la emoción Feliz acompañada de sonrisas y carcajadas, luego vamos a cantar con Enojo, luego tristes acompañados del llanto y así sucesivamente con todas las demás emociones.

*Canción: “El Sapo, sapo, sapo”:
Había un sapo, sapo, sapo
navegando en el río, río, río
con camisa verde, verde, verde
tiritando de frío, frío, frío.
La señora sapa, sapa, sapa
a mí me conto, me conto
que iba a la escuela, escuela, escuela
y era profesooooor
que venga el sapo, que venga ya*

*que traiga el peine, y se peine acá
que esa es la risa, que a mí me da
partir el sapo por la mitad.*

4. RECURSOS.

Instrumentos musicales: pandereta, maracas, flauta, platillos, carrasca, xilófono; pañoleta, dos laminas, cartulina, papel celofán, colores, imanes, tronquito de madera, pita, 6 palos de paleta.

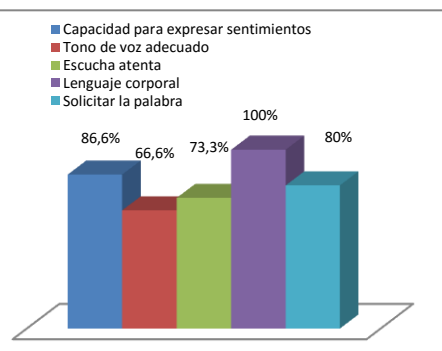
5. EVALUACION. (ANÁLISIS DE RESULTADOS)

A partir de las actividades realizadas y observadas por la docente en el aula ¿Qué aspectos son indicadores de la adquisición de habilidades comunicativas?

Tabla 19. Análisis de taller # 3
Aprendo a comunicarme y hago amigos
Variable: Habilidades comunicativas

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Capacidad para expresar sentimientos	13	86.6%
Tono de voz adecuado	10	66.6%
Escucha atenta	11	73.3%
Lenguaje corporal	15	100%
Solicitar la palabra	12	80%

Grafica 19. Análisis de taller # 3
Aprendo a comunicarme y hago amigos
Variable: Habilidades comunicativas



Análisis: Las habilidades comunicativas son habilidades que nos permiten comunicarnos mejor con el resto de personas que nos rodean, donde el lenguaje es el medio por el cual se expresan las emociones, ideas, sentimientos; por medio de la palabra o a través de gestos, sonrisas, llantos y movimientos las cuales se pudieron percibir claramente en avances muy significativos durante y después de la aplicación del taller; observando cambios a nivel comportamental tales como: un adecuado lenguaje corporal mucho más fluido y seguro obteniendo una puntuación del 100% de todos los estudiantes, un 86,6 % en la capacidad de

expresar sentimientos ya que han logrado ser mucho más desinhibidos y participar durante las clases y los talleres por iniciativa propia demostrando seguridad y fluidez a la hora de expresarse y especialmente en aquellos estudiantes que se les dificultaba hacerlo solos. En cuanto al saber pedir la palabra en el momento oportuno se vio en un 80% y un 73.3% en la escucha atenta de la población. Los cambios menos significativos pero no menos relevante con un crecimiento ascendente fue el tono de voz con un 66.6%. Todo esto nos permite concluir que las habilidades comunicativas contribuyen considerablemente en el mejoramiento de los dispositivos básicos del aprendizaje como lo es la atención y concentración estrechamente relacionadas con el desempeño académico y desarrollo cognitivo aportando considerablemente en la reducción de los comportamientos agresivos ya que los niños aprenden a expresar de una forma adecuada y asertiva sus ideas.

6. SEGUIMIENTO.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 3	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	Mayo 18 de 2015
Grupo observado	0°A
Lugar de observación	Salón de clases
Tiempo de observación	4 horas
Variable	Habilidades comunicativas
<p>Descripción de la observación</p> <p>EL taller da inicio desde las 7:00 a.m. al inicio de la jornada escolar, y se comienza con el saludo, oración y el ABC: fecha y agenda del día, donde se les comunica a los niños que será un día divertido con un nuevo taller donde aprenderemos mucho.</p> <p>La docente les cuenta a los estudiantes que el día de hoy conocerá diferentes instrumentos musicales y se colocara a trabajar todos los sentidos en las experiencias que se van a realizar. Les muestra una bolsa mágica y de allí comienza a sacar cada instrumento contándoles algo referente a este, si es de viento o percusión entre otros. Además se hace sonar los diferentes instrumentos con el fin de que identifiquen cada uno de sus sonidos.</p>	

Se les pide a los estudiantes que formen un gran círculo alrededor de todo el salón, con espacio suficiente para desplazarse dentro de él. Se entregan los instrumentos a diferentes niños y niñas. Se escoge uno para que sea la gallina ciega vendándole los ojos y cerciorándonos que no pueda ver. Al tiempo se le solicita a uno de los niños que haga sonar su instrumento para que la gallina ciega identifique cual es este instrumento y se dirija hasta llegar a su puesto. Así se realizara sucesivamente con cada uno de los instrumentos y con diferentes participante.

Se desplazan los niños y niñas hacia el restaurante escolar por tal razón se hace un receso de 10 minutos. Al ingresar al salón nuevamente todos se les solicita que se agrupen en círculo al alrededor de una mesa y se les dice que vamos a contar una historia, mientras se comienza a narrar se les muestra la lámina número uno (situación inicial de la lámpara) y verificamos que todos la observaron para lo cual se rota por cada uno de los estudiantes. Se comienza a contarles la historia Erase una vez una señora Martha que tenía una casa muy pequeña, en donde vivía con sus dos hijos y varios animales: una tortuga, un perro, un pez y un pájaro. La señora Martha estaba todo el día cuidando todo el día a sus hijos y sus mascotas. Pero una vez tuvo que salir muy temprano de su casa para visitar a un amigo. Antes de salir les dijo a todos, “quiero que se porten muy bien mientras regreso” y salió de casa.

La docente interrumpe la historia y se lanzan los siguientes interrogantes a sus estudiantes: ¿Cuántos hijos tenía la señora Martha?, ¿Cuáles mascotas tenía en su casa?, ¿Qué les dijo antes de salir? Lo que permite visualizar que fue comprendida la primera escena. Y se procede a pasar al segundo momento de la historia cerciorándose de que la lámina uno continúe expuesta en la mesa para ser observado por todos los integrantes.

Se continua narrando la historia así: “Cuando la señora Martha volvió de visitar a su amigo abrió la puerta y encontró algo que la sorprendió mucho.” Una vez dicho esto, se ubica la lámina dos con la situación de la lámpara rota (al lado de la lámina uno) y les dice: “Miren esto fue lo que sucedió en la casa”. Mientras la observan se les pregunta a los niños: ¿Qué paso aquí?, ¿Quién pudo romper la lámpara?, ¿creen que el pez y el pájaro pudieron romper la lámpara? La gran mayoría del grupo todos los niños dan sus diferentes aportes.

Se ubican los materiales para realizar el juego de la pesca milagrosa, ubicándose todos en el suelo y uno a uno lanza la pesca donde van sacando su pececito y comienzan a dar pistas con las características de los personajes para que el grupo intente descubrir cuál es el personaje de la historia.

Se hace un receso de 30 minutos para salir el descanso al ingresar y retomar la actividad nuevamente el grupo se dispersa un poco.

Se muestra a los niños las diferentes caritas con las emociones pasándolas de mano en mano para que puedan observar detenidamente las gestos relacionadas con las emociones lo que facilita y motiva al grupo a imitar los gestos que hace la imagen lo que facilita la asociación con experiencias y situaciones vividas por los niños y niñas y expresan que se sienten así cuando la mama los castiga, o cuando reciben un regalo, cuando visitan a sus papá, cuando algún compañero les destruye sus juguetes o cuando reciben una sorpresa.

Recuerdan la canción del sapo, sapo, sapo que en días anteriores se habían aprendido y se da la instrucción de cantarla vivenciando cada emoción lo cual les parece gracioso y divertido, participando todo el grupo.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - La asociación con experiencias vividas o personales facilita la dinámica y participación en las actividades de la 	<ul style="list-style-type: none"> - La interrupción con otras actividades como el refrigerio y el descanso afectan la continuidad de las actividades, siendo

<p>gran mayoría del grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La lectura de imágenes se convierte en una gran herramienta para ganar fluidez, espontaneidad en la expresión oral de los niños. - La actividad de la pesca milagrosa se convirtió en algo divertido para que todos los integrantes participaran con entusiasmo. - Se alcanzó el objetivo propuesto por el taller. - 	<p>necesario tener más tiempo para retomar las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dispersaron por un buen rato después del receso.
<p>Comentarios</p> <p>Después del descanso los estudiantes se dispersaron demasiado y fue necesario retomar con calma la actividad del taller principalmente con algunos niños.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>A través de las competencias comunicativas los niños expresan sentimientos, emociones, deseos, intenciones y experiencias vividas personalmente o de aquellos con que interactúan. Es necesario percibir todo el lenguaje oral, corporal y gestual para comprender la intencionalidad de lo expresado donde las herramientas como los dibujos, las imágenes, las señales se convierten en una excelente estrategia que permite aflorar diferentes emociones.</p> <p>Y la lúdica como el recurso pedagógico más efectivo, ya que no solamente permite que el estudiante asimile, sin mayor esfuerzo, lo que el docente pretende, si no que le hace más agradable y divertido la vida a éste.</p>	

TALLER 4. “PERDER TAMBIEN ES GANAR”

1. IDENTIFICACION.

Institución: Tomas Cadavid Restrepo
Grupo: 0°A
Nivel: Preescolar
Responsables: Docentes investigadoras
Variable: Tolerancia a la frustración
Tiempo: 4 Horas

2. OBJETIVO.

Enseñar la importancia del autoconocimiento y la fuerza interior como motor para enfrentar diferentes situaciones como los problemas y superar la frustración frente a las diferentes pérdidas de la vida cotidiana.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Actividad N° 1 “La oveja pelada”

Los niños observan el cortometraje llamado “La oveja pelada” de Boundin Pixar.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Luego de observar el video se realiza una reflexión sobre el mensaje que nos dejan los diferentes personajes. Se les pregunta: ¿Qué le sucedió a la oveja? ¿Cómo creen ustedes que se sintió la oveja? ¿Quién lo ayudo? ¿Qué le enseñó el conejo? ¿Cuál fue la enseñanza del video?

Actividad N° 2. “Juguemos a los conejos”

Se les enseña a los niños y niñas la canción de la ronda los conejos realizando los movimientos acordes a cada frase.

“Ronda de los conejos”

*Cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
saltan los conejos
frente al espejo
dan una vuelta y se van
saltan los conejos
frente al espejo
dan una vuelta y se van.
cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
comen zanahoria
ña, ña, ña
todos los conejos
dan una vuelta y se van
comen zanahoria
ña, ña, ña
todos los conejos
dan una vuelta y se van.
cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
cerquita, cerquita, cerquita
muy lejos, muy lejos
tiran muchos besos
mua, mua, mua
todos los conejos
dan una vuelta y se van
tiran muchos besos
mua, mua, mua
todos los conejos
dan una vuelta y se van.*

Se elaboran las orejas de conejo en cartulina y el maquillaje del rostro de cada niño para realizar un juego de roles, cantar y representar con los movimientos y desplazamientos la ronda de los conejos. En un segundo momento se le recuerda a los niños el cuento, con el fin de abordar la situación por la cual paso la oveja al perder su pelaje y como con ayuda del conejo esta oveja supero la frustración y aprendió a convivir con sus dificultades.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Cada conejo que es representado por un niño se parara frente al espejo y visualizara diferentes situaciones por las cuales a pasado o donde en algún momento allá tenido una pérdida o dificultad y le ha costado superarlo y será expresado al grupo. Entre todos los participantes encontraremos los aspectos positivos que nos dejan cada caso particular.

Actividad N°3. “Todos a halar y apuntar”.

Se organizaran grupos de a 6 participantes cada uno. Se les entrega una de las puntas del lazo a cada estudiante, el otro extremo va a un palo delgado el cual es manejado al mismo tiempo por todos los integrantes del grupo. En el piso en todo el centro del grupo hay un envase de plástico el cual contiene un poco de agua para que tenga mayor firmeza y no se caiga fácilmente.

A través del trabajo en equipo y coordinando los movimientos de todos deben introducir el palo dentro de la botella, calculando cada movimiento y trabajando en equipo. Todos los grupos deben iniciar al oír el silbato gana el equipo que primero introduzca el palo en el envase sin dejarlo caer.

En un segundo momento se realizara la misma actividad pero de forma individual y el lazo ira esta vez amarrado a la cintura; el objetivo será el mismo introducir el palo en la botella lo más rápidamente posible. Es este paso competirán individualmente.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Se realiza tanto en forma grupal como individual para ver el impacto de la frustración al perder y medir si se supera más rápidamente en el trabajo cooperativo o de forma personal. Al finalizar las dos demostraciones se realizaran las siguientes preguntas al grupo: ¿Qué sintieron cuando perdieron? ¿Por qué

creen que perdieron? ¿Por qué creen que ganaron? ¿Cuándo se sintieron menos frustrados o tristes cuando lo hicieron en equipo o solos? ¿Qué aprendieron al perder y al ganar?

4. RECURSOS.

Televisor y computador, cartulina, tijeras y colbón, maquillaje infantil, 6 envases plásticos, lazos de colores, 6 palos delgados y agua

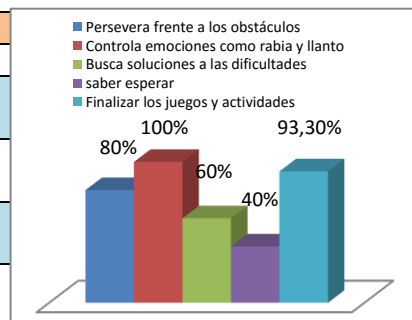
5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

A partir de las actividades realizadas ¿Qué aspectos o factores son indicadores de tolerancia a la frustración en los niños de edad preescolar? Que se observaron después de la aplicación del taller

Tabla 20. Análisis de taller # 4
Perder también es ganar
Variable: Tolerancia a la frustración

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Saber esperar	6	40%
Finalizar los juegos y actividades	14	93.3%
Persevera frente a los obstáculos	12	80%
Controla emociones como rabia y llanto	15	100%
Busca soluciones a las dificultades	9	60%

Grafica 20. Análisis de taller # 4
Perder también es ganar
Variable: Tolerancia a la frustración



Análisis: La participación de este taller fue de 15 estudiantes en total y los resultados obtenidos después de su aplicación a través de la observación del grupo son los siguientes: un 100% del grupo alcanzaron un mayor control de las emociones como la rabia y el llanto, ya que reflexionan y se frenan ciertos impulsos. Un 93,3% fue obtenido en mejorar considerablemente la finalización de las actividades, tareas y juegos ya que anteriormente se daban por vencidos fácilmente frente aquellas tareas con algún grado de dificultad desarrollando el valor de la perseverancia. Un 80% de los estudiantes persisten frente a los

obstáculos cuando se presentan en diferentes situaciones. Y un 60% de ellos antes de responder tratan de buscar soluciones a las dificultades observado en las habilidades adquiridas para la resolución de conflictos enfocados en el desarrollo de competencias ciudadanas. El menor cambio que se obtuvo en esta variable fue el relacionado con saber esperar ya que los niños por encontrarse en esta etapa donde una de sus características es el egocentrismo el cual se ve reflejado en comportamientos tales como el querer siempre ser los primeros en todo, con una puntuación del 40%.

6. SEGUIMIENTO

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 4	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	Mayo 22 de 2015
Grupo observado	0°A
Lugar de observación	Salón y patio central
Tiempo de observación	4 horas
Variable	Tolerancia a la frustración
<p>Descripción de la observación</p> <p>El taller inicia a las 7:00 a.m en el salón de clases del colegio Tomas Cadavid Restrepo sede II Se inicia con el saludo, la bienvenida y la oración. Se les cuenta a los estudiantes la agenda del día con las actividades a realizar y las instrucciones de las actividades y los lugares en que se realizara cada una de ellas.</p> <p>Se dispone a organizar el salón con el fin de que todos los estudiantes puedan escuchar y ver claramente el cortometraje de la oveja pelada. Al finalizar el video realizamos una discusión sobre la enseñanza de la historia y se les hace algunas preguntas para orientar las respuestas, tales como: ¿Qué le sucedió a la oveja? ¿Cómo creen ustedes que se sintió la oveja? ¿Quién lo ayudo? ¿Qué le enseñó el conejo? ¿Cuál fue la enseñanza del video? ¿Cómo enfrentó la oveja la pérdida de su pelaje?</p> <p>Luego al docente resalta el trabajo que hizo el conejo aconsejando a la oveja sobre lo que debe de hacer para superar su dificultad e invita a los estudiantes a jugar a ser conejos y para eso entrega algunos materiales para realizar orejas de conejo. Les pregunta a los estudiantes si alguna vez han visto un conejo, como es suave o áspero, de que se alimenta cuáles son sus cualidades como la</p>	

rapidez al saltar y la astucia para superar las dificultades que se le presentan por ejemplo cuando lo quieren atrapar.

Por mesas de trabajo se reparte los materiales como: cartulina demarcando la silueta de las orejas, tijeras, colbón. Le da las instrucciones para recortar y pegar. Cuando son terminadas las orejas se disponen a ser maquillados por la docente.

Se sale al patio central y se forma un círculo donde todos los conejos se toman de la mano y se empieza a cantar y representar la ronda imitando cada uno de sus movimientos. Saltan, corren, comen y lanzan besos.

A las 8:45 a.m. se sale al descanso escolar hasta las 9:15 a.m. Nuevamente conformamos un círculo y nos sentamos en el patio; allí rota un espejo pequeño donde cada niño imita al conejo y piensa en qué momento ha llegado a perder o no ha obtenido lo que quiere; lo que lo hace sentir mal. Le expresa a sus compañeros lo que siente y estos a su vez le ayudan a dar soluciones frente a esta dificultad. Para esta actividad es importante recordar los dispositivos básicos de aprendizaje como la atención y concentración además de la escucha atenta y pedir la palabra para dar su opinión así como esperar el turno para cada intervención.

Se realiza un receso de 5 minutos mientras se organizan los materiales para la siguiente actividad. Se reúne el grupo y se les pide que se acerquen y escuchen las instrucciones: se conforman grupos de a 6 estudiantes donde las reglas son las siguientes: se debe trabajar en equipo, buscar entre todos los integrantes la solución o las estrategias para lograr el objetivo, no se debe abandonar el juego hasta no lograr la meta final, comienzan solo con la orden de salida.

Cada integrante del equipo toma un extremo del lazo, ubicándose alrededor del embudo el cual debe estar ubicado en el suelo en un lugar estable. A la señal comienzan a trabajar para lograr introducir el palo en la botella. El equipo que finaliza se sienta hasta esperar que los demás equipos terminen. En un segundo instante cuando todos los equipos terminaron la docente da las indicaciones para intentar la misma actividad pero de forma individual amarrando el lazo esta vez a la cintura y el palo debe quedar hacia atrás; esta vez se contabiliza el tiempo y ganan aquellos que más rápido lo logren.

Después de realizar este juego tanto en forma grupal como individual para ver el impacto de la frustración al perder y medir si se supera más rápidamente en el trabajo cooperativo o de forma personal. La docente realiza las siguientes preguntas a los integrantes del grupo: ¿Qué sintieron cuando perdieron? ¿Por qué creen que perdieron? ¿Por qué creen que ganaron? ¿Cuándo se sintieron menos frustrados o tristes cuando lo hicieron en equipo o solos? ¿Qué aprendieron al perder y al ganar? Después de llevar el grupo a la reflexión se dan cuenta de algunos aspectos importantes que algunos estudiantes mencionan: es necesario trabajar en equipo y hablar para poder ganar, cuando gana el primer equipo muchos piensan en no seguir jugando ya que no ganaron pero otros integrantes impulsan al grupo a continuar. Se experimenta mejor el ganar que el perder, manifiestan algunos estudiantes que lo importante es participar y jugar no ganar. Los sentimientos experimentados son la alegría o tristeza según el caso.

Al finalizar el día se le pregunta a los niños y niñas como les parecieron las actividades planteadas respondiendo que fueron muy chéveres y agradables.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - Se logró la participación y motivación de todos los estudiantes. - El utilizar ayudas audiovisuales logran concentrar la atención de todo el grupo y el interés por participar en la 	<ul style="list-style-type: none"> - Para agilizar la parte del maquillaje de los conejos es necesario contar con la ayuda de otro auxiliar con el fin de agilizar en esta actividad ya que son grupos muy numerosos.

<p>retroalimentación del cortometraje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fue de mucho agrado las actividades lúdicas y el juego de todos a jalar y apuntar ya que permitió trabajar la paciencia y perseverancia de cada uno y nadie se quería ir sin lograrlo. - Se dio cumplimiento a las tres actividades en el tiempo programado. 	
<p>Comentarios</p> <p>El objetivo se logró ya que se vio como los estudiantes asimilaron el tema; participaron y se pusieron a prueba algunos valores importantes para lograr un alto nivel de tolerancia a la frustración como lo son la paciencia, la perseverancia y el control de emociones como la tristeza para canalizarla hacia la meta durante el desarrollo del taller. El taller se desarrolló acorde al tiempo y dinámica programado.</p> <p>Las actividades lúdicas agradaron bastante, lo cual permitió la participación activa de todos los niños.</p>	
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando se juega por equipos y se pierde la tolerancia a la frustración es más pasajera y con menor intensidad ya que el grupo trata de compensar algunas emociones. - Siempre se puede aprender a ser más tolerantes ante la frustración ya que esta hace parte de la vida y es inevitable, siempre hay momentos difíciles y fáciles, pérdidas y ganancias, alegrías y tristezas inmersas en todo lo que hacemos lo más importante es tener paciencia y perseverar en lo que se quiere o la meta a lograr - Es importante buscar la solución adecuada sin enfocarnos en lo que se siente y seguir trabajando para lograr el objetivo y vencer. - El sentimiento de tristeza e incomodidad por las pérdidas y dificultades, aunque no es agradable nos fortalecen para seguir adelante y hacernos más fuerte frente a los obstáculos lo cual se puede aprender desde los primeros años de edad especialmente en el preescolar a través de los juegos. - Se logró a través de todas las actividades lúdicas la integración y participación de todos los estudiantes 	

TALLER 5.

SI APRENDO A QUERER, ME QUIEREN TAMBIEN

1. IDENTIFICACION.

Institución: Tomas Cadavid Restrepo
Grupo: 0°A
Nivel: Preescolar
Responsables: Docentes investigadoras
Variable: Formación en Valores (Respeto, tolerancia y solidaridad)
Tiempo: 4 Horas

2. OBJETIVO.

Potenciar en los estudiantes sentimientos de respeto, solidaridad y tolerancia en su convivencia diaria.

3. CONTENIDO Y METODOLOGIA.

Actividad N° 1 “¿A quién te pareces?”.

Se muestra a los niños la portada del cuento y con base en esta se hacen preguntas de anticipación y predicción. Sin leer el cuento aún se muestran algunas de las primeras ilustraciones para que ellos den una opinión sobre las situaciones que creen que se describen en el libro.

Se comienza la lectura del cuento “El tigre y el ratón”, tratando de imitar las voces de sus personajes, (voz grave para el tigre, voz aguda para el ratón), luego de la lectura de cada párrafo se enseña la imagen a los niños y se brinda un espacio (silencio) para la reflexión.

Cuento “El tigre y el ratón”

Soy un ratón. Un ratoncito muy pequeño. Tigre en cambio es un tipo muy grande y fuerte. Somos muy buenos amigos. Aun así teníamos un pequeño problema. Cada vez que jugábamos a los vaqueros, Tigre hacía de bueno y yo tenía que hacer de malo. Tigre decía: -el bueno siempre le gana al malo. ¿Qué podía hacer? Yo tan solo era un ratón muy pequeño.

Cada vez que tigre y yo compartíamos un bizcocho. Tigre cortaba un pedazo mucho más grande que el mío. Tigre decía: -Que bueno es compartir ¿verdad? ¿Qué podía decir? Yo tan solo era un ratón muy pequeño.

Cada vez que veía una flor que le gustaba mucho, me mandaba a recogerla. Entonces tigre decía: ¿no es acaso hermosa la naturaleza? ¿Qué podía decir? Yo tan solo era un ratón muy pequeño.

Un día construí el castillo más grande que jamás hubiera construido. -¡mira Tigre! –lo llamé emocionado y tigre dijo: Buen trabajo. Luego saltó en el aire y destruyó mi castillo de un puntapié. -¡Excelente, Tigre! –Grité-, ya no eres mi amigo. Es posible que yo sea un ratón muy pequeño, pero tú eres un grandulón muy malvado. Estaba furioso y triste, pero sobre todo estaba asustado. Jamás le había gritado a Tigre. Cuando Tigre me encontró mi corazón se paralizó. Pensé que me daría un puntapié de la misma manera como se lo había dado a mi castillo. – ¡Vete, Tigre! ¡No te tengo miedo! ¡Déjame en paz! –grité.

Sin embargo, Tigre no había venido a pegarme. Había reconstruido mi castillo y tan solo quería mostrármelo. Acepté ir a verlo, pero antes de hacerlo le dije: -Aun así no soy tu amigo.

Tigre me preguntó después si quería jugar a los vaqueros. Dijo que yo haría de bueno y él haría de malo. Yo acepté. Sin embargo, le dije; -Aun así no eres mi amigo.

Luego Tigre me preguntó si quería que compartiéramos un bizcocho. Yo acepté. Sin embargo, le dije que aún no era su amigo.

Finalmente Tigre me preguntó si quería una flor. Yo le señalé una, y tigre, muy valientemente, decidió ir por ella. –Es posible, tan solo posible que vuelva a ser tu amigo- le dije a Tigre, y él sonrió.

Desde entonces nos llevamos muy bien. Nos turnamos para todo y repartimos los bizcochos por la mitad. Pero aun así tenemos un problema... ¡un nuevo compañero de barrio!

¿Cuánto aprendo de los demás?

Al finalizar la narración del cuento se brinda un espacio para los aportes de los niños, realizando preguntas tales como: ¿Qué paso en el cuento?, ¿Cómo era el comportamiento de tigre?, ¿Conoces a alguien que se comporte como tigre? ¿Quién? o ¿Quiénes?, ¿Cómo era el comportamiento de ratón?, ¿Cómo crees que se sentían cada uno de sus personajes?, ¿Tú crees que tu forma de ser se

parece más a la del tigre o a la del ratón?, ¿Alguna vez te han tratado como al ratón?, ¿Qué crees que significa respetar?, ¿Crees que es importante respetar a los demás?, ¿Qué crees que les pasa a las personas que no respetan a los demás?, ¿Quisieras ser una persona respetuosa? ¿Por qué?, ¿Qué sabes sobre la tolerancia? ¿Cuál de los dos personajes consideras que era más tolerante? Por último se les pide a los niños realizar un dibujo de la parte que más les gustó de esta historia, se socializan con el resto del grupo y se exponen en un lugar donde todos puedan observarlos.

Actividad N° 2: “Represento mi personaje favorito”

Se les pide a los niños formar parejas, luego se les enseña a cada pareja dos mascararas (una de tigre y otra de ratón), ellos deben expresar cuál de ellas quieren elegir, llegando a un acuerdo sobre a cuál de estos dos personajes desean representar. Y se les entregan las máscaras y los materiales necesarios para decorarla. Luego de haber finalizado cada pareja hará una representación de cada una de las escenas del cuento.

¿Cuánto aprendo de los demás?

Al finalizar el cuento se hace un conversatorio sobre cómo se sintieron representando a estos personajes, y a cuál de ellos desean parecerse más.

Cada personaje compartirá con su pareja de actuación un dulce como símbolo de la amistad, el respeto y la igualdad en sus relaciones.

Actividad N° 3: “El tren de las vacunas contra los antivalores”

Se organizarán unas mesas de vacunación que serán llamadas las estaciones del tren, a cada mesa le corresponderá un antivalor de los que más se ha observado en el aula de clase: irrespeto, intolerancia, brusquedad, enemistad, desprecio.

Los niños harán un trencito y durante su recorrido se cantará la canción “corre trencito, por la carrilera, llega y se para frente a la estación, aló, aló vacúneme por favor”. Al llegar a la primera estación se les preguntará cuales niños quieren ser vacunados contra ese antivalor, en este caso, contra el irrespeto, y se les explicará a los niños que los que sientan que en alguna ocasión han sido irrespetuosos pueden vacunarse para quedar curados. La vacuna será góticas de refrescos en jeringas y goteros, que se asemejen a vacunas de verdad. (Se procederá de la misma forma al paso por cada una de las estaciones). Al finalizar el recorrido cada niño que aceptó vacunarse recibirá un carnet donde figuren las vacunas que decidió aplicarse. Ejemplo:

Nombre: _____ fecha: _____				
Porque quiero ser mejorHoy me vacune contra:				
El irrespeto	La intolerancia	La brusquedad	La enemistad	El desprecio

4. RECURSOS.

Cuentos, hojas de block, cartulina, escarcha, lápices, crayolas y colores, máscaras, resorte, dulces, refrescos, jeringas, disfraces, arma todo.

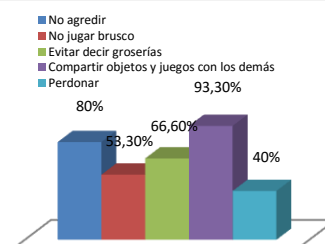
5. EVALUACION. (ANALISIS DE RESULTADOS)

A partir de las actividades realizadas ¿Que conductas que se deben tener en cuenta en la formación en valores? Que son observables en el grupo por la docente:

Tabla 21. Análisis de taller # 5
Si aprendo a querer me quieren también
Variable: Formación en valores

CATEGORIAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
No agredir	12	80%
No jugar brusco	8	53.3%
Evitar decir groserías	10	66.6%
Compartir objetos y juegos con los demás	14	93.3%
Perdonar	6	40%

Grafica 21. Análisis de taller # 5
Si aprendo a querer me quieren también
Variable: Formación en valores



Análisis: Los valores son aspectos que no son tangibles pero se pueden observar en el comportamiento de los niños y niñas tales como: con un 93,3% los niños demostraron habilidades para compartir espacios, objetos y juegos con sus demás compañeros, un 80 % de estos estudiantes lograron alcanzar el objetivo principal con la aplicación de los talleres en la propuesta inicial reduciéndose considerablemente las agresiones físicas. Un 66% manifestaron mejorar en cuanto a las expresiones groseras; y un 53% se obtuvo en cuanto a la reducción en los juegos bruscos aspecto que puede ser afectado por la interacción durante los descansos con otros niños mayores y de otros grados, además de la influencia de los medios de comunicación y programas que refuerzan esta conducta. La puntuación más baja en cuanto a los cambios observados se obtuvo en el valor del perdón ya que no olvidan fácilmente una ofensa y justifican sus acciones proyectadas en el comportamiento de sus demás compañeros.

6. SEGUIMIENTO.

DIARIO DE CAMPO DEL TALLER 5	
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA	
Fecha	Mayo 25 de 2015
Grupo observado	0°A
Lugar de observación	Salón y patio central

Tiempo de observación	4 horas
Variable	Formación en Valores (Respeto, tolerancia y solidaridad)

Descripción de la observación

El taller da inicio a las 7:00 a.m. en el salón de clases; a la hora de entrada de los niños lo cual implica iniciar con las actividades cotidianas del día como el saludo, la oración y el ABC es decir fecha y agenda del día. Donde se les cuenta sobre las actividades a realizar el día de hoy.

Se organiza el grupo de forma que todos queden mirando al frente para poder escuchar y observar las ilustraciones claramente. La docente les muestra a los niños la portada del cuento y hace referencia a los personajes con base en esta se hacen preguntas de anticipación y predicción así: ¿Quiénes son los personajes?, ¿Qué sucederá en la historia?, ¿Qué conocen ustedes de los tigres y los ratones?, ¿Cómo son, que comen? Además se les cuenta como se llama el escritor del libro y el nombre de la editorial. Sin leer el cuento aún se muestran algunas de las primeras ilustraciones para que ellos den una opinión sobre las situaciones que creen que se describen en el libro.

Se comienza la lectura del cuento por parte de la docente: “El tigre y el ratón”, tratando de imitar las voces de sus personajes, (voz grave para el tigre, voz aguda para el ratón), luego de la lectura de cada párrafo se enseña la imagen a los niños y se brinda un espacio (silencio) para la reflexión. Se hacen algunas preguntas con el fin de orientar las respuestas frente al tema de los valores y las emociones: ¿Qué paso en el cuento?, ¿Cómo era el comportamiento de tigre?, ¿Conoces a alguien que se comporte como tigre? ¿Quién? o ¿Quiénes?, ¿Cómo era el comportamiento de ratón?, ¿Cómo crees que se sentían cada uno de sus personajes?, ¿Tú crees que tu forma de ser se parece más a la del tigre o a la del ratón?, ¿Alguna vez te han tratado como al ratón?, ¿Qué crees que significa respetar?, ¿Crees que es importante respetar a los demás?, ¿Qué crees que les pasa a las personas que no respetan a los demás?, ¿Quisieras ser una persona respetuosa? ¿Por qué?, ¿Qué sabes sobre la tolerancia? ¿Cuál de los dos personajes consideras que era más tolerante?. Los estudiantes claramente percibieron la situación de conflicto de la historia la cual radica en el respeto por los amigos, la tolerancia y la aceptación a la diferencia.

Se le entrega material como hojas, lápices, colores para que por último los niños realicen un dibujo de la parte que más les gustó de esta historia, se socializa con el resto del grupo y se exponen en un lugar donde todos puedan observarlos tipo mural.

Los estudiantes tienen un receso para salir al restaurante escolar de 10 minutos. Nuevamente ingresan al salón de clases y se les pide a los niños formar parejas con quien ellos mas deseen trabajar, luego se les enseña a cada pareja dos mascarar (una de tigre y otra de ratón), los niños y niñas eligen el personaje que desean representar. Se les entregan las máscaras de cartulina y los materiales necesarios para decorarla como colores, crayolas, Mireya y colbón. Cuando finalizan cada pareja prepara una representación de cada una de las escenas del cuento para mostrarlas a los demás compañeros se hace un conversatorio sobre cómo se sintieron representando a estos personajes, y a cuál de ellos desean parecerse más, cada personaje compartirá con su pareja de actuación un dulce como símbolo de la amistad, el respeto y la igualdad en sus relaciones. Se procede a salir al descanso por media hora se les solicita dejar el salón organizado para la siguiente actividad.

Para dar cierre al taller se organizarán unas mesas de vacunación que serán llamadas las estaciones del tren, a cada mesa le corresponderá un antivalor de los que más se ha observado en el aula de clase como el: irrespeto, intolerancia, brusquedad, enemistad, desprecio.

Se forman los niños y niñas en fila para hacer un trencito y durante su recorrido se canta la canción: “corre trencito, por la carrilera, llega y se para frente a la estación, aló, aló vacúnate por favor”. Una de las niñas desempeñara el rol de enfermera y será esta la encargada de vacunar a sus demás compañeros cuando llegan a cada estación se les preguntará cuales niños quieren ser vacunados contra ese antivalor, en este caso, contra el irrespeto, y se les explicará a los niños que los que sientan que en alguna ocasión han sido irrespetuosos pueden vacunarse para quedar curados. La vacuna serán gólicas de refrescos en jeringas y goteros, que se asemejen a vacunas de verdad y así se procede con cada estación y con cada antivalor.

Al finalizar el recorrido cada niño que aceptó vacunarse recibe un carnet donde aparecen las vacunas que decidió aplicarse como certificado y compromiso de cambio. Se termina con una excelente participación de todo el grupo.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<ul style="list-style-type: none"> - Los niños están más consciente del generar cambios en su comportamiento frente a la importancia del respeto por el otro aun frente a las diferencias. - Agrado y disposición de todos los estudiantes en las diferentes actividades. - Disfrutan de la lectura de cuentos y perciben las emociones y sentimientos de los personajes - Organización del aula de principio a fin del taller donde cada estudiante asume la responsabilidad del manejo del espacio y materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - En la selección del personaje a representar del cuento muchos niños no querían ser el tigre ya que era el personaje que más antivalores tenía. - El cambio de actividad entre los descansos dispersa un poco el grupo.

Comentarios
Se percibe que el comportamiento poco asertivo de algunos niños (3) dificulta en algunos momentos el desarrollo de algunas actividades. Los espacios han estado acorde a las actividades del taller favoreciendo el clima cálido e estos días. Este día se contó con el apoyo de una auxiliar de preescolar lo que facilito y agilizó la ejecución de las actividades.

Conclusiones
Los estudiantes logran resaltar la importancia del respeto a uno mismo y a los demás como la base fundamental para las relaciones sociales se espera que sea perdurable en el tiempo aunque se reconoce que se debe continuar afianzando esta formación de valores tanto en el hogar como en la escuela partiendo de la capacidad de ponerse en el otro. Las actividades lúdicas propuestas permitieron visualizar este valor claramente y asociarlo a otros. La realización de compromisos que parten de los niños puede ser una valiosa herramienta para generar cambios en las conductas agresivas de los pequeños fomentando un ambiente cálido y favorable para generar relaciones interpersonales equilibradas y sanas.

6.6 PERSONAS RESPONSABLES:

Los integrantes del grupo de investigación de la especialización “pedagogía de la lúdica” Universidad Los libertadores está conformado por:

PAULA ANDREA RODRIGEZ MUÑETON

Psicóloga de la universidad Antonio Nariño

Docente del grado Preescolar

Tiempo de servicio en la docencia 10 años

ANA CECILIA ZAPATA RUIZ

Licenciada en Educación Preescolar

Docente del grado Preescolar

Tiempo de servicio en la docencia 12 años

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Los directos beneficiarios de la implementación de esta propuesta son los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Tomas Cadavid Restrepo del Municipio de Bello; de igual forma resultan beneficiados los docentes y los padres de familia de dichos estudiantes a quienes se les brindan actividades y estrategias que los orientan a poner en practica conductas adecuadas para mejorar su socialización e interactuar positivamente.

6.8 RECURSOS: HUMANOS, TÉCNICOS, DIDÁCTICOS

RECURSOS HUMANOS. Docente asesor del proyecto, Docentes investigadoras, Estudiantes, Directivos de la institución, Docentes de la institución, Padres de familia.

RECURSOS TECNICOS. Internet, Computadores, Video been, Cámaras fotográficas, Celulares, grabadora, videos, televisor

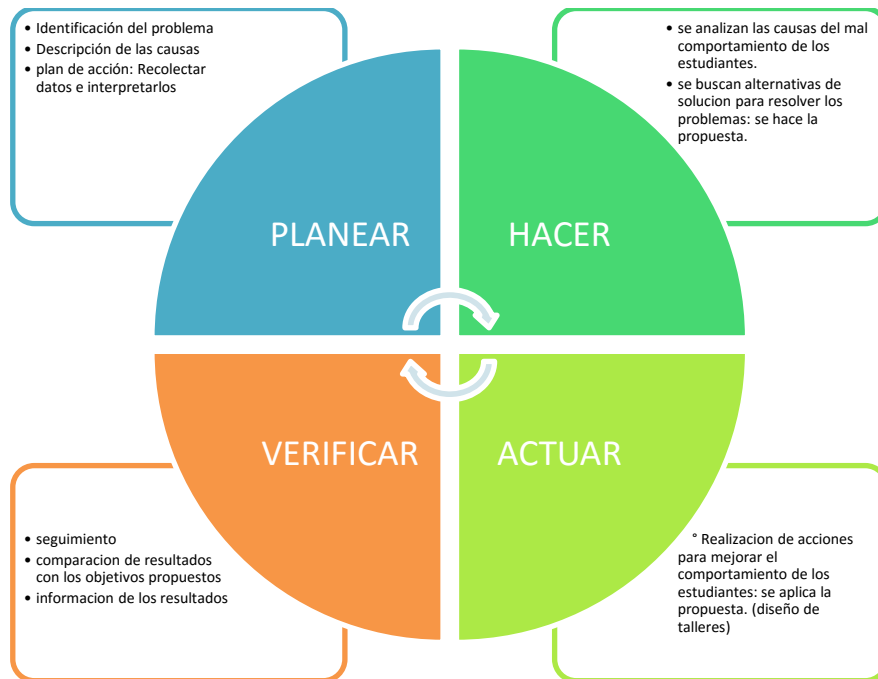
RECURSOS LOCATIVOS. Institución educativa: aulas de clases, patio de recreo, salón de actos

RECURSOS DIDACTICOS. Carteleras, máscaras, juguetes, juegos de armar, cuentos, hojas de block, cartulina, escarcha, lápices, crayolas y colores, máscaras, resorte, dulces, refrescos, jeringas, disfraces, tijeras, colbón, maquillaje infantil, envases plásticos, lazos de colores, palos delgados, agua, instrumentos musicales (pandereta, maracas, flauta, platillos, carrasca, xilófono, pañoleta, laminas, papel celofán, imanes, tronquito de madera, pita, palos de paleta, tarjetas (con dibujos sobre diversas situaciones, figuras geométricas pequeñas, tizas, cinta de enmascarar, fotos de láminas de estatua, jabón, kit de burbujas, siluetas de personajes, fuente de luz, vaso, papel bond, pinceles, vinilos, lápices y colores, cinta pegante, siluetas de personajes de cartulina.

6.9. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

En la evaluación de la presente propuesta se pone en práctica el ciclo PHVA, estableciendo objetivos, definiendo los métodos para alcanzar los objetivos y definiendo los indicadores para verificar que en efecto, éstos fueron logrados. Luego, se realizan todas las actividades según las exigencias de los estudiantes, comprobando, monitoreando y controlando la calidad de los aprendizajes obtenidos. Con la aplicación de una modalidad circular, el proceso o proyecto no termina cuando se obtiene el resultado deseado, sino que más bien, se inicia un nuevo desafío no sólo para los estudiantes a quienes se aplica la propuesta, sino también para la propia Institución. Pretende potenciar el tema relacionado con la reducción de conductas agresivas en el entorno escolar, y por lo tanto mejorar la convivencia.

Diagrama PHAV



6.10 INDICADORES DE LOGRO

- Comprende la importancia de la disciplina en la relación con sus compañeros
- Participa activamente en la elaboración de normas para mejorar el clima escolar.
- Acepta y pone en práctica las normas contempladas en el manual de convivencia
- Demuestra aprecio y cuidado por sí mismo, por sus compañeros y su entorno.

- Demuestra mayor control de sus emociones y manifestaciones de rabia, temor, llanto.
- Hace uso adecuado del turno respetando al otro y tomando el uso de la palabra en el momento adecuado.
- Realiza acciones autónomamente y se esfuerza para que su trabajo sea productivo.
- Adquiere mayor consciencia del cuidado y respeto de su propio cuerpo y el de los demás.
- Manifiesta espontáneamente emociones como alegría, gozo, amor y entusiasmo
- Utiliza el dialogo como medio de expresión de sentimientos y emociones.
- Se integra fácilmente en juegos y actividades propuestas en las diferentes clases
- Demuestra afecto hacia sus compañeros, estableciendo buenas relaciones y respetando las opiniones de los demás.
- Ayuda a los demás miembros del grupo cuando estos presentan dificultades.
- Tiene una actitud positiva frente a sus fracasos, sabe ganar y perder.
- Pone en práctica los valores comprendiendo que son necesarios para entablar relaciones armoniosas.

6.11 CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	MESES Y SEMANAS																								
	ENERO					FEBRERO					MARZO					ABRIL					MAYO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Inicio de proyecto		5																							
Elaboración de encuestas				19																					
Aplicación de las encuestas									16 18	23															
Tabulación y análisis de respuestas														19		1									
Finalización del diagnóstico																5									
Diseño de los talleres																	7								
Aplicación taller N°1 "comportarme bien me hace feliz"																		15							
Aplicación taller N°2 "conduzco y manejo mi cuerpo y mente"																		17							
Aplicación taller N°3 "Aprendo a comunicarme y hago amigos"																								18	
Aplicación taller N°4 "Perder también es ganar"																								22	
Aplicación taller N°5 "Si aprendo a querer, me quieren también"																									25
Evaluación y seguimiento*																									26
Conclusiones y recomendaciones																									27
Socialización de la propuesta																									

7. CONCLUSIONES

La lúdica siendo una actividad que proporciona placer a los niños y niñas requiere una buena planificación para que se convierta en una estrategia efectiva que facilite el mejoramiento de habilidades sociales.

Mediante la implementación de actividades lúdicas los estudiantes mejoran el seguimiento de instrucciones y la obediencia a la profesora, aspectos fundamentales que nos indican que se están interiorizando la norma lo que influye en la reducción de los comportamientos agresivos.

La aplicación de los talleres aumenta considerablemente el autocontrol de los niños y niñas frente a las diferentes situaciones presentadas en el acontecer diario; reflejados en el manejo adecuado de las emociones, además con éstos aprenden a ver la pérdida como ganancia y aprender a superar la frustración que ésta genera.

Las habilidades sociales deben seguir siendo objeto de estudio y es relevante implementar propuestas lúdicas, ya que con éstas los resultados esperados (sana convivencia), serán más fáciles de alcanzar.

Cuando se presentan a los niños nuevos recursos didácticos se observa en ellos comportamientos significativos como motivación, mayor concentración en el desarrollo de las actividades, participación, confrontación, apropiación de los conceptos trabajados y aumento en la capacidad de expresión.

Las habilidades comunicativas contribuyen considerablemente en el mejoramiento de los dispositivos básicos del aprendizaje como lo son la atención y concentración, estrechamente relacionadas con el desempeño académico y desarrollo cognitivo, aportando considerablemente en la reducción de los

comportamientos agresivos, puesto que los niños aprenden a expresar de una forma adecuada y asertiva sus ideas.

La lúdica es una dimensión que se puede aplicar a en cualquier tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un mayor interés por su dinamismo y permitiendo al docente aplicar toda su creatividad en la elaboración de las actividades.

Las experiencias vividas durante la implementación de la propuesta, permite a los estudiantes despertar sentimientos, pensamientos y emociones que conducen al conocimiento de sí mismo, lo cual les ayuda a reflexionar sobre sus propias acciones, para así determinar cuáles conductas debe asumir si quiere ser aceptado por su grupo.

La estrategia implementada en el presente proyecto sobre emplear actividades lúdicas con los estudiantes que aporten a la reducción de los comportamientos agresivos, ha arrojado resultados positivos, puesto que se puede observar que este tipo de actividades son motivantes para los niños, despiertan su interés, haciéndose partícipes de sus propios aprendizajes, a partir de las experiencias y el interactuar con el medio, y sus compañeros en su propio contexto.

Las actividades lúdicas son un medio que ayudan a la disminución de los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas cuando se planean con una finalidad que permita potenciar habilidades sociales y aumentar la afectividad, el autocontrol, la autoestima y la autonomía en el estudiante, factores fundamentales para el crecimiento personal, al igual que para su desarrollo emocional y cognitivo los cuales le permiten ser alguien aceptado dentro de un grupo y participar sin prejuicios en diferentes actividades que le posibilitan dar a conocer sus habilidades y ser útil a una sociedad que espera lo mejor de él.

8. BIBLIOGRAFÍA

BANDURA A. (1973) Agresión: Un Análisis de Aprendizaje Social. N. J. Prentice Hall. Madrid.

BAUTISTA, J.M., Correa, R.I., FERNÁNDEZ Serrat, M^aL., GUZMÁN, M^aD. y TIRADO, R. El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas.

BRINGIOTTI, M.I. La violencia cotidiana en el ámbito escolar: Algunas propuestas posibles de prevención e intervención. Buenos Aires: Lugar Editorial, 2008.

BUSS, H. (1961) La psicología de la agresión. Editorial Wiley. New York

CAMPO O. Gómez A. Urrea L (2013). La lúdica una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia.

FERNÁNDEZ-Ballesteros, R. (1983). Psicodiagnóstico: Unidades Didácticas. Madrid: UNED. (Séptima edición, 1991). ISBN: 84-362-1557-5

CÓDIGO DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA, Ley 1098 de 2006. República de Colombia.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. República de Colombia. Ley General de Educación. 115 de 1994.

PATTERSON, G (1977) Aceleración de los estímulos para dos clases de conductas coercitivas. Revista de Psicología Infantil. Londres.

PEARCE, J (1995) Ansiedades y miedos: como aumentar la autonomía de tu hijo y su seguridad en sí mismo. Paidós Ibérica, Barcelona.

MANUAL DE CONVIVENCIA. Institución Educativa. Tomas Cadavid. Bello.

QUINTANA, A. Agresividad Infantil. Monografía para optar al título de Licenciado en Psicología. Lima Perú.: Universidad Nacional Federico Villareal. Departamento de psicología, 2003.

ROMERO V. Gómez M. (2011) El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar S.A, Barcelona

SERRANO, I, "Agresividad infantil", Ed. Pirámide (citada en Internet por la psicóloga Gloria Marcellach Umbert. www.ceril.cl/agresividad.html - Agresividad Infantil.

TERAN, Blanca. ¿Cómo superar los problemas de comportamiento y de conducta en niños y adolescentes: Bogotá: Colombia, 2006. 42 p.

BARTOLOTTI Laurens, "Definición de la Agresividad Escolar". www.psicopedagogía.com.

CAYCEDO, C. Regulación emocional y entrenamiento en la solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años.: Suma Psicológica. Internet: (<http://biblioteca.universidad.net/html-bura/ficha/params/id/4474344.html>).

MARSELLACH, G. Agresividad Infantil. Internet: (<http://www.psicooactiva.com/arti/articulo.asp?SiteIdNo=783>).

PANIAGUA, E. Agresividad entre escolares. Internet:
(<http://www.centroaltea.com/Word/agresividad.doc>).

10. ANEXOS

Anexo A. Encuesta a padres de familia

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
INSTITUCION EDUCATIVA TOMAS CADAVID RESTREPO
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Grado de escolaridad _____ Ocupación _____
Edad _____ Sexo: Masculino () Femenino ()

Estimados padres de familia, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio de investigación en el marco de la Especialización de Pedagogía de la Lúdica, dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionados con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

Señale con una x la respuesta que con mayor frecuencia se presenta en su entorno familiar

1. Cuando su hijo(a) comete una falta, se porta mal, desobedece o incumple con sus obligaciones o tareas, usted:
 - a. ☐ Lo regaña
 - b. ☐ Le pega
 - c. ☐ Dialoga
 - d. ☐ Le es indiferente
 - e. ☐ Lo castiga
 - f. ☐ Le grita
2. Cuando se le da una regla o norma para cumplir a su hijo(a):
 - a. ☐ Obedece
 - b. ☐ Hace pataleta o rabieta
 - c. ☐ Se hace el sordo
 - d. ☐ Grita
3. ¿Cómo enfrenta la familia sus problemas cotidianos?:
 - a. ☐ Dialogando
 - b. ☐ Discuten
 - c. ☐ Agresivos físicamente
 - d. ☐ Callando con indiferencia
4. ¿Qué programas de T.V ve su hijo(a)?:
 - a. ☐ Programas infantiles
 - b. ☐ Programas educativos
 - c. ☐ Programas violentos
 - d. ☐ Novelas
 - e. ☐ Entretenimiento (Como programas de concursos y realities)
 - f. ☐ Otros
5. ¿Cómo le expresa a su hijo(a) afecto?:
 - a. ☐ Comprando regalos y dándole lo que él quiere
 - b. ☐ Compartiendo tiempo con él
 - c. ☐ Acariciándolo (Abrazos, besos)
 - d. ☐ Diciéndole que lo quiere
 - e. ☐ Juega con él

Anexo B. Encuesta a docentes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
INSTITUCION EDUCATIVA TOMAS CADAVID RESTREPO
ENCUESTA DOCENTES

Nivel profesional _____ Grado en que enseña _____ Sexo: Masculino () Femenino ()

Estimados maestros, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio de investigación en el marco de la Especialización de Pedagogía de la Lúdica, dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionados con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

Marcar con una x en el comportamiento que con mayor frecuencia se observa en los niños (as) dentro del aula de clases. CF: con frecuencia PV: pocas veces N: nunca S: siempre

1. Con qué frecuencia los niños y niñas del salón de clases desobedecen a las instrucciones que se le dan, ejerciendo un liderazgo negativo frente al grupo:
 - a. ☐ Pocas veces
 - b. ☐ Nunca
 - c. ☐ Siempre
 - d. ☐ Casi siempre
2. Con qué frecuencia los niños y niñas utilizan agresiones físicas o verbales con sus compañeros de juego:
 - a. ☐ Pocas veces
 - b. ☐ Nunca
 - c. ☐ Siempre
 - d. ☐ Casi siempre
3. Con que frecuencia se le dificulta a los niños y niñas escuchar sugerencias y observaciones por parte de los adultos en el espacio escolar:
 - a. ☐ Pocas veces
 - b. ☐ Nunca
 - c. ☐ Siempre
 - d. ☐ Casi siempre
4. Con que frecuencia los niños y niñas hacen rabietas cuando no salen las cosas como ellos quiere:
 - a. ☐ Pocas veces
 - b. ☐ Nunca
 - c. ☐ Siempre
 - d. ☐ Casi siempre
5. Con que frecuencia se le presentan problemas de indisciplina a los niños que les dificultan concentrasen en diferentes tareas dentro del aula de clase:
 - a. ☐ Pocas veces
 - b. ☐ Nunca
 - c. ☐ Siempre
 - d. ☐ Casi siempre

Anexo C. Encuesta a estudiantes

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
INSTITUCION EDUCATIVA TOMAS CADAVID RESTREPO
ENCUESTA A ESTUDIANTES

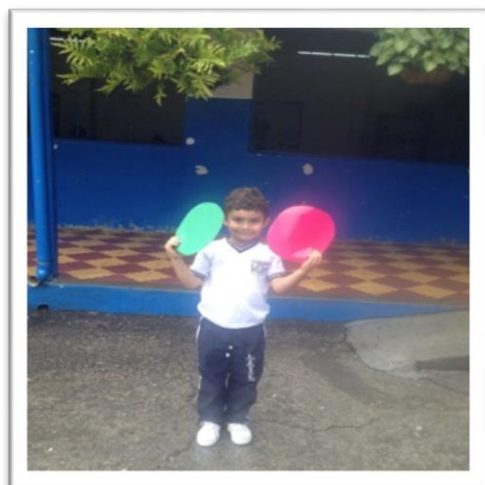
Grado _____ Edad _____ Sexo: Masculino () Femenino ()

Estimados estudiantes, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información alrededor del problema objeto del estudio de investigación en el marco de la Especialización de Pedagogía de la Lúdica, dicha información será utilizada con fines exclusivamente relacionados con el mismo, le solicitamos responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible. Gracias.

Pide a un adulto que te lea la pregunta y responde SI o NO con una X de acuerdo a tu comportamiento en el salón de clases.

1. ¿En ocasiones discutes con tus compañeros de clase?:
 - a. Si _____
 - b. No _____
2. ¿Algunas veces utiliza los gritos para comunicarte con tus compañeros, maestros o padres?:
 - a. Si _____
 - b. No _____
3. Cuando compartes actividades con tus compañeros destruyes los materiales de juego que se encuentran dentro del aula:
 - a. Si _____
 - b. No _____
4. ¿Molestas a tus compañeros de clase?:
 - a. Si _____
 - b. No _____
5. ¿Cuándo pierdes en los juegos, o no te dan lo que quieres te molestas con los demás?:
 - a. Si _____
 - b. No _____

Anexo D. Taller N° 1: Comportarme bien me hace feliz. Variable: Disciplina
(Normas y reglas)



Anexo E. Taller N°2: Conduzco y manejo mi cuerpo. Variable: Autocontrol:
(autonomía-autoestima)



Anexo F. Taller N°3: Aprendo a comunicarme y hago amigos. Variable: Habilidades Comunicativas.



Anexo G. Taller N°4: Perder también es ganar. Variable: Tolerancia a la frustración (perder y ganar)



Anexo H. Taller N°5: Si aprendo a quererme me quieren también. Variable: Formación en valores (respeto, tolerancia y solidaridad)

